



TUGAS AKHIR - RI 141501

## DESAIN INTERIOR PUSAT BUDAYA INDONESIA BERKONSEP KONTEMPORER DENGAN NUANSALOKALITAS SEBAGAI SARANA PENGENALAN BUDAYA INDONESIA

VICKY JULIANTO  
08411440000037

Dosen Pembimbing  
Thomas Ari Kristianto, S.Sn. MT  
NIP 19750429 200112 1 002

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya  
2018



TUGAS AKHIR - RI 141501

## **DESAIN INTERIOR PUSAT BUDAYA INDONESIA BERKONSEP KONTEMPORER DENGAN NUANSA LOKALITAS SEBAGAI SARANA PENGENALAN BUDAYA INDONESIA**

VICKY JULIANTO  
08411440000037

Dosen Pembimbing  
Thomas Ari Kristianto, S.Sn. MT  
NIP 19750429 200112 1 002

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya  
2018



FINAL PROJECT - RI 141501

## INTERIOR DESIGN OF INDONESIAN CULTURE CENTER CONCEPTING CONTEMPORARY WITH LOCALITY NUANCE AS CULTURAL INTRODUCTION FACILITIES

VICKY JULIANTO  
08411440000037

Lecturer  
Thomas Ari Kristianto, S.Sn. MT  
NIP 19750429 200112 1 002

INTERIOR DESIGN DEPARTMENT  
Faculty of Architecture, Design and Planning  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya  
2018



**LEMBAR PENGESAHAN**

**DESAIN INTERIOR PUSAT BUDAYA INDONESIA  
BERKONSEP KONTEMPORER DENGAN NUANSALOKALITAS  
SEBAGAI SARANA PENGELAN BUDAYA**

**TUGAS AKHIR**

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Teknik

Pada

Departemen Desain Interior

Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan

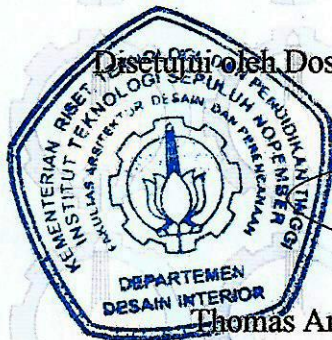
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

**VICKY JULIANTO**

**NRP 08411440000037**

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir :



Thomas Ari Kristianto, S.Sn., MT  
NIP 19750429 200112 1 002

**SURABAYA**

**AGUSTUS 2018**





## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 LATAR BELAKANG**

Penggunaan *softpower* dalam hubungan internasional kini kian menonjol. Pemerintah suatu negara memproyeksikan *softpower* tersebut melalui cara-cara diplomasi publik (*public diplomacy campaign*). Pada dasarnya diplomasi publik ditujukan kepada masyarakat di luar negeri, melalui instrumen dan cara-cara yang masuk dalam kelompok *second track diplomacy*, melalui kegiatan pertukaran dan penyebaran kebudayaan, dialog antar-bangsa, kerjasama organisasi kemasyarakatan. Instrumen yang efektif dalam mempromosikan budaya di luar negeri ialah melalui pusat-pusat kebudayaan (*cultural centers*).

Selama sepuluh tahun terakhir, negara-negara Asia telah meningkatkan perhatiannya dalam diplomasi publik sebagai sarana untuk mendominasi opini publik luar. Pemerintah menggunakan diplomasi publik untuk menumbuhkan pandangan yang menguntungkan dari kebijakan luar negerinya dan dengan demikian akan lebih mudah tercapainya tujuan-tujuan kebijakan luar negeri.

Pada dasarnya telah banyak kegiatan-kegiatan promosi budaya yang dilakukan oleh KBRI yang bekerjasama dengan berbagai kelompok kesenian dari Indonesia atau dari masyarakat pencinta Indonesia setempat. Beberapa KBRI di luar negeri mengklaim telah membentuk sendiri Pusat Budaya Indonesia, tetapi belum permanen, dan karena itu belum dapat diandalkan menjadi instrumen bagi pelaksanaan politik dan hubungan luar negeri,

Kegiatan PBI yang utama adalah sebagai pusat informasi budaya dan umum dengan layanan perpustakaan buku-buku tentang Indonesia, sekaligus sebagai sarana untuk *workshop*, seminar/diskusi, latihan seni budaya tari, nyanyian, musik, film dan teater baik tradisional maupun modern, kuliner, dan sebagai padepokan pencak-silat dan kursus bahasa Indonesia.

Dikarenakan masih terbilang baru maka perlu perhatian khusus nya pada desain interior Pusat Budaya Indonesia agar mampu mengakomodir seluruh kegiatan yang sudah terprogram serta dapat merefleksikan budaya Indonesia pada interior-nya. Hal



ini lah yang melatar belakangi perencanaan “*Desain Interior Pusat Budaya Indonesia Berkonsep Kontemporer Dengan Nuansa Lokalitas Sebagai Sarana Pengelan Budaya*” agar nantinya mampu menjadi bahan acuan untuk Pusat Budaya Indonesia yang lain.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana cara merancang sebuah desain interior yang mampu mengakomodasi semua kegiatan yang ada di Pusat Budaya Indonesia ?
- Bagaimana cara menerapkan unsur lokalitas pada rancangan desain interior Pusat Budaya Indonesia ?
- Bagaimana cara menghadirkan budaya Indonesia pada interior Pusat Budaya Indonesia ?

## **1.3 TUJUAN DESAIN**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka didapatkan tujuan desain sebagai berikut :

- Terciptanya rancangan interior yang mampu mengakomodasi semua kegiatan yang ada di Pusat Budaya Indonesia.
- Terciptanya rancangan interior yang mampu mengakomodasi unsur lokalitas yang ingin disampaikan ?
- Menghadirkan konten yang mampu memperkenalkan budaya Indonesia pada interior Pusat Budaya Indonesia.

## **1.4 MANFAAT DESAIN**

Adapun manfaat dari perancangan tugas akhir ini, yaitu :

### **1.4.1 Bagi Penulis**

- Perancangan interior ini diharapkan mampu menjadi salah satu wujud nyata keikutsertaan penulis dalam menjaga dan melestarikan budaya Indonesia.





- Sebagai pengaplikasian ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
- Menambah wawasan penulis dalam merancang sebuah objek, dan mampu menghasilkan sebuah formula desain yang mampu menjawab masalah.

#### **1.4.2 Bagi Pusat Budaya Indonesia**

- Perancangan interior ini diharapkan mampu menjadikan Pusat Kebudayaan Indonesia sebagai tempat yang paling diminati untuk mengetahui dan belajar budaya Indonesia bagi warga Dili.
- Mampu mendukung semua kegiatan yang telah di programkan di Pusat Budaya Indonesia.
- Perancangan interior ini diharapkan mampu menjadikan Pusat Budaya Indonesia di Dili ini menjadi proyek percontohan untuk Pusat Budaya Indonesia yang lain nantinya.

#### **1.4.3 Bagi Departemen Desain Interior**

- Sebagai tambahan pengetahuan dan referensi untuk pengembangan bidang desain interior.
- Mampu menjadi bahan referensi untuk mata kuliah desain interior maupun tugas akhir kedepannya.



*(halaman ini sengaja dikosongkan)*





## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 STUDI PUSTAKA**

##### **2.1.1 Pusat Budaya**

Pusat Kebudayaan, terdiri dari kata pusat dan kebudayaan, pusat menurut kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti sebuah tempat yang letaknya di tengah-tengah atau sebagai poros, sedangkan kebudayaan berasal dari kata budaya yang berasal dari bahasa sanskerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia, atau dengan kata lain budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok manusia dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya sendiri terbentuk dari banyak unsur yang rumit, seperti agama, politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni.

##### **a. Fungsi Pusat Budaya**

###### **- Administratif dan Perkantoran**

Pusat Budaya harus memiliki fungsi berikut agar menunjang seluruh kegiatan administratif dalam pusat kebudayaan. Hal ini berfungsi sebagai penunjang struktur organisasi sebuah Pusat Budaya.

###### **- Informatif dan Penerangan**

Melingkupi seluruh kegiatan informatif melalui media cetak, digital maupun radio/televisi dan sebagainya. Mulai dari informasi wisata hingga kabar terbaru dari Indonesia.

###### **- Budaya**

Budaya merupakan fungsi utama dari sebuah bangunan “Pusat Budaya”, karena sebagai media pengenalan diri identitas Negara Indonesia supaya dapat di kenal dunia agar dapat lebih mengenal budaya Indonesia



secara mendalam. Di dalam pengenalan budaya yang ditawarkan Negara Indonesia antara lain, sejarah, adat istiadat, pakaian, perkakas, bahasa, bangunan, dan karya seni.

- Edukasi dan Pendidikan

Dalam bangunan “Pusat Budaya” juga harus berfungsi sebagai sarana edukasi dan pendidikan, hal ini meliputi belajar Bahasa Indonesia, tarian, seni music, seni kriya, dan berbagai ragam budaya Indonesia.

- Hiburan

Fungsi lain bangunan Pusat Budaya adalah adanya sebuah sarana hiburan yang menunjang kegiatan yang ada di Pusat Budaya Indonesia, karena hiburan sebagai suatu bentuk untuk menjadikan pengunjung Pusat Budaya tersebut agar tidak jenuh dalam mengunjungi tempat wisata budaya dan pendidikan tersebut. Di dalam hiburan yang disajikan tersebut harus mengutamakan kebudayaan Indonesia yang dapat mendidik, salah satunya adalah hiburan pertunjukan seni musik, seni tari, seni bela diri dan pertunjukan film, yang disajikan dalam bentuk tradisional dan modern.

b. Tugas Pusat Budaya

- Mengenalkan kebudayaan suatu negara yang belum dikenal oleh masyarakat Internasional secara luas.
- Merancang, melaksanakan dan memantau kegiatan kebudayaan dan kesenian.
- Menyediakan sarana dan prasana untuk menunjang perkembangan pendidikan kebudayaan dan kesenian.
- Menggalakkan program kebudayaan dan kesenian yang bertujuan membina masyarakat agar kebudayaan tidak luntur.
- Mengundang pakar dalam mengisi event atau kegiatan tertentu yang berhubungan dengan sosialisasi kebudayaan.





- Menjadi wadah apresiasi terhadap karya karya seniman lokal negara tersebut di mata internasional.

c. Tujuan Pusat Budaya

- Untuk mengembangkan jalur diplomasi sebuah negara melalui pengembangan Rumah Budaya di negara-negara strategis yang dituju.
- Untuk meningkatkan posisi negara tersebut sebagai budaya super power melalui program strategis dalam diplomasi budaya.
- Untuk meningkatkan citra budaya negara tersebut oleh masyarakat Internasional yang luas dan mendorong lebih banyak minat Internasional berkunjung ke negara tersebut.
- Untuk mengembangkan pemahaman dan pengakuan dari komunitas global terhadap keberadaan sumber daya negara tersebut dan perannya sebagai kekuatan super budaya dan kontribusinya terhadap peradaban dunia.
- Untuk meningkatkan kerjasama di bidang kebudayaan antara negara tersebut dan negara-negara strategis di daerah yang dituju di seluruh dunia dalam melestarikan dan merevitalisasi aset budaya.

d. Fasilitas Pusat Budaya

- Kantor

Fasilitas ini sangat penting karena sebagai penunjang fungsi administratif. Fasilitas perkantoran mencatat semua data program dan kegiatan yang berlangsung selama pusat kebudayaan beroperasi, termasuk didalamnya data properti yang tersedia, jumlah pengunjung dan sebagainya.

- Perpustakaan

Perpustakaan pada pusat Budaya berisikan buku atau majalah terbitan dari negara asal kebudayaan yang membahas informasi tentang negara tersebut, buku pembelajaran dan buku lainnya. Informasi yang terdapat dalam perpustakaan dapat berupa fisik (buku, majalah) atau nonfisik (digital).



- Kelas Bahasa dan Budaya

Fasilitas ini memungkinkan masyarakat yang memiliki keterkaitan lebih jauh pada suatu budaya untuk belajar bahasa asal budaya tersebut. Biasanya disediakan instruktur serta infrastruktur khusus yang didatangkan langsung dari negara asal. Fasilitas ini terdapat pada semua pusat Budaya.

- Galeri Seni

Galeri seni pada pusat kebudayaan dibuat berdasarkan kebutuhan khusus, bias berupa galeri seni yang memamerkan karya berupa lukisan atau patung maupun berupa sebuah aula pertunjukkan yang menampilkan pertunjukkan musik, tari, drama atau film. Fasilitas ini tidak semua Pusat Kebudayaan memilikinya.

- Sarana Pertunjukan

Sebuah sarana pertunjukan yang digunakan untuk menampilkan pertunjukan musik, tari, atau drama dan film. Ruang pertunjukan untuk tari, drama, dan musik dipertunjukan pada ruang pertunjukan indoor yang berupa Auditorium dan Ruang Audiovisual. Serta selasar untuk pertunjukan di area luar gedung.

- Area Arsip dan Dokumentasi

Hal ini bertujuan agar pengunjung mampu mempelajari hubungan antar kedua negara, mulai dari sejarah hubungan hingga kegiatan kegiatan yang dilakukan bersama antar negara.

- Area Showroom Produk dan Pendidikan

Area ini menjadi wadah untuk memamerkan dan menawarkan hasil kerajinan dan produk dari masyarakat Indonesia. Serta area informasi tentang sekolah, perguruan tinggi maupun sarana pendidikan lainnya.





### 2.1.2 Timor Leste

Timor Leste atau Timor Timur (sebelum merdeka) yang bernama resmi Republik Demokratik Timor Leste (juga disebut Timor Lorosa'e) adalah sebuah negara di Asia Tenggara. Terletak di sebelah utara Australia dan di bagian timur pulau Timor. Selain itu wilayah negara ini juga meliputi pulau Kambing atau Atauro, Jaco, dan enklave Oecussi-Ambeno di Timor Barat. Luas negara Timor Leste adalah sekitar 15,410 km<sup>2</sup> (5,400 sq mi).

Kata "Timor" berasal dari kata timur, kata yang berarti "timur" dalam Bahasa Indonesia dan Melayu. Yang menjadi Timor dalam Portugis. "Lorosa'e" adalah sebuah kata yang berarti timur dalam bahasa Tetun, untuk kata *Timor Lorosa'e*. Nama resminya setelah konstitusi adalah República Democrática de Timor-Leste dalam bahasa Portugis dan Repúblika Demokrátika Timor-Leste dalam bahasa Tetun.

Timor Leste pernah dijajah Portugis pada abad ke 16 dan dikenal sebagai Timor Portugis sampai Portugis melepas negara ini. Pada saat terjadinya perang dunia ke-II (1942-1945) Timor Portugis di jajah oleh Jepang. Setelah pendudukan Jepang, Timor Portugis jatuh kembali ke tangan Portugis. Pada tahun 1975, Timor Leste memproklamasikan kemerdekaannya, tetapi Indonesia menjadikan wilayah Timor Leste ini sebagai provinsi ke-27 dengan nama Timor Timur. Setelah referendum yang diadakan pada tanggal 30 Agustus 1999, di bawah perjanjian yang disponsori oleh PBB antara Indonesia dan Portugal, mayoritas penduduk Timor Timur memilih merdeka dari Indonesia. Timor Timur menjadi negara berdaulat pertama pada abad ke-21 yaitu pada tanggal 20 Mei 2002. Timor Timur secara resmi merdeka dengan nama Republica Democratia de Timor Leste. Kemudian Timor Leste menjadi anggota PBB pada 27 September 2002. Timor Leste menjadi salah satu dari dua negara yang didominasi oleh umat Katolik Roma di Asia Timur setelah Filipina.



### 2.1.3 Budaya Timor Leste

#### a. Tenun Tais

Tenun Tais adalah bentuk tenun tradisional yang dibuat oleh wanita Timor Leste. Tenun Tais digunakan sebagai perhiasan seremonial, dekorasi rumah, dan pakaian pribadi serta buah tangan khas Timor Leste. Tenun Tais awalnya digunakan sebagai unit pertukaran, sering untuk ternak atau barang berharga lainnya. Tenun Tais juga digunakan dalam acara seremonial adat dan sering di padukan dengan bulu, karang, emas atau perak.

Pola, warna, dan produksi tais sangat bervariasi di masing-masing wilayah di Timor Leste. Tenun Tais Di ibu kota Timor Leste (Dili) banyak menggunakan warna-warna cerah dan pola padat. Di distrik Ermera, warna hitam-putih menjadi yang paling umum, yang mencerminkan royalti dari para pemimpin. Di Desa Manufahi banyak menghasilkan Tenun Tais dengan pola hewan umum tertentu, seperti kadal dan babi.

Tenun Tais menggunakan bahan dasar katun dan hampir seluruhnya dibuat dengan tangan. Satu buah Tenun Tais bisa dibuat selama beberapa hari hingga satu tahun, tergantung pada kerumitan pola dan penggunaan warna. Pewarna yang digunakan untuk menciptakan warna cerah pada Tenun Tais berasal dari tumbuhan seperti taun, kinur, teka, kulit mangga, kentang, bunga kaktus, dan kunyit yang seluruhnya dibuat dengan proses alami. Meskipun warna yang digunakan pada Tenun Tais dominan menjadi identitas dari desa satu dengan yang lain. Warna merah menjadi warna yang sering digunakan, karena berhubungan dengan kehidupan yang panjang dan keberanian.

Gaya Tais yang dikenakan pada tubuh dibedakan berdasarkan jenis kelamin: laki-laki tradisional memakai tais mane (atau “kain manusia”), membungkus tunggal yang besar di sekitar pinggang biasanya selesai dengan jumbai. Wanita memakai tais feto ( “kain perempuan”), suatu bentuk gaun strapless tenun dalam bentuk tabung. Jenis ketiga yang dikenal sebagai selendang, kain ramping dikenakan di leher, telah menjadi populer dalam beberapa tahun terakhir.



- Corak dan Pola

Citra dan pola Tais sangat bervariasi dari daerah ke daerah, tetapi mereka sering termasuk pesan dari lokal dan peristiwa penting. Citra sering termasuk binatang seperti buaya, di mana legenda penciptaan pulau didasarkan. pola geometris yang dikenal sebagai kaif juga digunakan di sebagian besar Tais.



**Gambar 2.1** Tais Motif Sotis

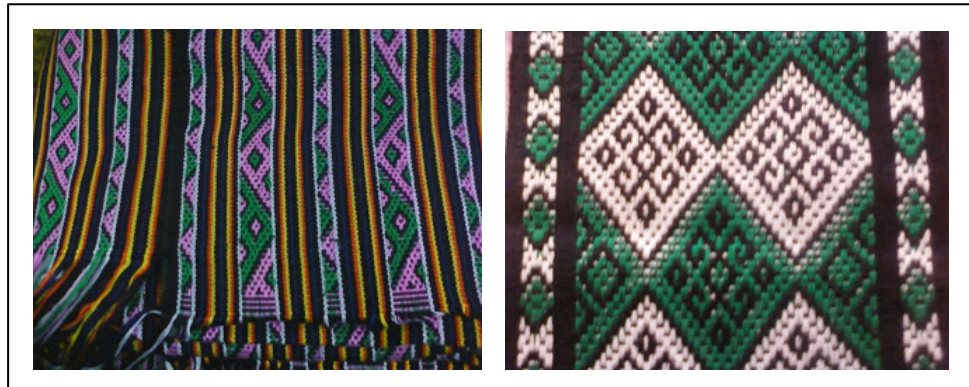
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com) (2018)



**Gambar 2.2** Tais Motif Buna

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com) (2018)





**Gambar 2.3** Tais Motif Insana

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com) (2018)

b. Rumah Fataluku

Tenun Rumah adat Timor Leste sering disebut sebagai Rumah Fataluku. Rumah yang menjadi ikon Timor Leste ini memiliki bentuk yang menjulang keatas, bentuknya seperti rumah panggung. Bangunan ini dahulu difungsikan sebagai tempat tinggal bagi orang Timor Leste, sedangkan sekarang bukan lagi sebagai tempat tinggal tetapi diahli fungsikan sebagi tempat sakral.



**Gambar 2.4** Rumah Fataluku

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com) (2018)



Keseluruhan konstruksi bangunan menggunakan kayu yang mempunyai serat padat dan kuat untuk menopang beban yang ada. Jenis kayu yang dipergunakan biasanya adalah kayu jati, kayu merah dan jenis lainnya. Sedangkan atapnya menggunakan ijuk, daun kelapa daun pohon ijuk atau jerami. Keindahan bangunan ini adalah pada bagian eksteriornya yang memiliki berbagai ornamentasi motif ukiran pada bagian dindingnya. Serta dengan ujung atap yang dihiasi dengan siput laut.

Struktur bangunan ini dibagi menjadi tiga bagian sesuai dengan postur tubuh manusia (kepala, badan dan kaki). Struktur bawah adalah tiang yang menopang, struktur tengah adalah dinding, struktur atas adalah atap. Rumah adat ini masih banyak ditemukan di wilayah Lantern dan Lospalos.

## **2.2 KAJIAN TEMA DESAIN**

### **2.2.1 Kontemporer**

Kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan Istilah kontemporer sebagai pada waktu yang sama; semasa; sewaktu; pada masa kini; dewasa ini. Hal tersebut dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang mengacu pada hal-hal 'saat ini. Merujuk definisi kontemporer menurut KBBI tersebut, bagaimanapun, desain kontemporer mengacu pada dekorasi interior yang lebih mutakhir. Bahkan sebuah gaya desain yang disebut kontemporer di tahun 2000an, tidak akan lagi dianggap 'kontemporer' pada masa kini atau masa yang akan datang. Desain kontemporer tahun 2000an bisa dianggap dan telah menjadi sebuah gaya desain interior vintage pada saat sekarang.

Dalam lima atau sepuluh tahun dari sekarang, desain kontemporer kemungkinan akan memiliki tampilan dan nuansa yang berbeda dari desain kontemporer saat ini. Oleh sebab itu, membedakan desain kontemporer dengan modern dapat dilihat dan diperhatikan melalui ciri-ciri khusus tertentu. Gaya desain interior modern memiliki tampilan dan nuansa yang lebih spesifik, sementara desain kontemporer akan selalu berubah, karena tersedia dan lahirnya bahan-bahan, material-material dan atau model-model baru.



Gaya Desain Interior Kontemporer menampilkan tampilan ruang yang rapi dan bersih. Sebuah gaya desain yang bisa dikatakan merepresentasikan masa kini. Yang paling menarik dalam gaya desain interior kontemporer adalah gaya desain ini akan selalu terus berkembang.

a. Ciri Khas Desain Interior

Desain kontemporer menggunakan banyak garis yang terlihat ramping dan kontras. Bisa dipadukan dengan penggunaan bahan sutra, beludru, linen atau wol pada bantal, bedcover dan beberapa perabotan lainnya. Hal tersebut untuk menghilangkan kesan kaku dan menampilkan aksan yang lebih menarik.



**Gambar 2.5** Contoh Desain Kontemporer

Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2018)

Material seperti baja, krom, nikel biasanya digunakan untuk perangkat keras, lampu dan beragam asesoris, dengan pilihan warna hitam sebagai aksan yang menonjol. Furnitur berukuran besar biasanya tidak mendapatkan tempat dalam interior kontemporer. Sebaliknya, furnitur kayu berwarna terang atau gelap sering sekali digunakan. Furnitur berlapis pada interior kontemporer mampu memberikan tampilan yang nyaman dan lembut.



**Gambar 2.6** Contoh Desain Kontemporer

Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2018)



**Gambar 2.7** Contoh Desain Kontemporer

Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2018)





Pencahayaan menjadi salah satu ciri khas dan merupakan faktor sangat penting pada interior kontemporer. Pencahayaan digunakan untuk fokus pada elemen atau dinding aksen atau karya seni. Floor lamp, lampu track, biasanya merupakan pilihan paling populer.



**Gambar 2.8** Contoh Desain Kontemporer

Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2018)



**Gambar 2.9** Contoh Desain Kontemporer

Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2018)





Gaya desain interior kontemporer lebih memilih untuk tidak tidak membawa dan mempertahankan kesan dan ciri gaya desain interior pada era sebelumnya. Kenyataannya, interior kontemporer lebih memilih untuk menunjukkan diri dan tampil dalam “kedewasaan” masa sekarang. Gaya desain interior kontemporer juga tidak menampilkan kesan futuristik atau masa depan.



**Gambar 2.10** Contoh Desain Kontemporer

Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2018)



**Gambar 2.11** Contoh Desain Kontemporer

Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2018)



### 2.2.2 Lokalitas

Lokalitas bukanlah sebuah `gerakan` baru dalam dunia arsitektur – kemunculannya menjadi terasa seiring gencarnya gerakan modernitas dalam dunia ini. Lokalitas telah dianggap sebagai senjata yang tepat untuk menahan lajunya ruang-ruang kapitalis yang telah menyusup dalam kehidupan manusia di dunia modern ini. Alexanander Tzonis mengungkapkan bahwa seharusnya Lokalitas bukanlah sebuah Tema Gerakan tetapi lebih kepada conceptual device yang kita pilih sebagai alat untuk melakukan analisis dan sintesis. Lokalitas membantu kita untuk menempatkan identitas sebagai prioritas ketimbang intervensi internasional atau pun dogma yang bersifat universal.

Maraknya diskusi lokalitas sekarang ini bukanlah sebuah 'gerakan' baru dalam dunia arsitektur kemunculannya menjadi terasa seiring gencarnya gerakan modernitas dalam dunia ini. Lokalitas telah dianggap sebagai senjata yang tepat untuk menahan lajunya ruang-ruang kapitalis yang telah menyusup dalam kehidupan manusia di dunia modern ini. Alexanander Tzonis mengungkapkan bahwa seharusnya lokalitas bukanlah sebuah tema gerakan tetapi lebih kepada *conceptual device* yang kita pilih sebagai alat untuk melakukan analisis dan sintesis. Lokalitas membantu kita untuk menempatkan identitas sebagai prioritas ketimbang intervensi internasional atau pun dogma yang bersifat universal.

Seorang Vitruvius pun yang katanya sebagai nenek moyangnya para arsitek mengatakan: "unsur alam dan rasionalitas manusia membangun sebuah bentuk arsitektur". Vitruvius percaya bahwa perbedaan dari bangunan-bangunan yang ada di muka bumi ini, adalah akibat dari dialog bolak-balik dari manusia dengan lingkungannya "*There is an in-between 'temperate' kind of environment that creates temperate architecture and temperate people*". Lokalitas dalam hal ini adalah juga sebuah 'perbedaan' yang secara ruang memang terbentuk dari dimana Lokalitas itu tumbuh atau ditumbuhkan. Ini membawa pengertian bahwa ada perbedaan antara lokalitas yang satu dengan yang lain.

Lewis Mumford mengatakan berbicara lokalitas bukan berarti kita terpaku pada kebesaran sejarah, karena merupakan sebuah kekeliruan ketika kita mencoba meng-"*copy – paste*" sebuah bentukan arsitektur dari masa lalu, karena bisa jadi



arsitektur yang dihasilkan tidak memiliki jiwa. Tugas kita bukan hanya membuat imitasi arsitektur pada masa lampau tetapi mencoba mengerti dan memahaminya, kemudian suatu saat kita berhadapan dan menyetujuinya dalam kesamaan spirit kreatifitas. Bukan hanya meminjam material atau mengopi sebuah contoh kontruksi dari sesuatu satu atau dua abad yang lalu, tetapi harus mulai mengetahui tentang diri kita, tentang lingkungan untuk mengkreasikan sebuah arsitektur yang bertradisi lokal.

Lokalitas adalah tentang bagaimana melihat bahwa seharusnya sebuah tempat memiliki sentuhan personal, untuk sebuah keindahan yang tidak terduga. Yang terpenting dari semua yang kita lakukan adalah membuat orang-orang merasa seperti di rumah dalam lingkungannya. Lokalitas harus dimunculkan karena memang dibutuhkan sebagai sebuah jawaban terhadap kebutuhan manusia. Ada kebutuhan sosial – ekonomi bahkan politik serta lingkungan dalam jiwa lokalitas itu sendiri.

Lokalitas dalam perkembangannya harus memanfaatkan teknologi yang berkelanjutan, dan ini menjadi penting dalam membangun sebuah tradisi baru. Dalam dunia yang semakin berantakan ini, sebuah tradisi harus selalu ditempatkan dalam konteks tentang hidup di dunia. Sebuah tradisi adalah tinggal kenangan apabila tradisi itu tidak dapat bernegosiasi dengan mesin-mesin teknologi yang memang menebarkan candu. Membuat lokalitas menjadi pintar adalah membuat lokalitas yang dapat berkelanjutan dalam teknologi yang tepat guna.

Lokalitas harus memberikan kegunaan terhadap penggunaanya, modifikasi terhadap lokalitas harus dibuat bukan hanya sekedar memenuhi kebutuhan. Lokalitas setidaknya harus dapat dikaji dalam nilai keteraturannya, kooperatif, kekuatannya, kesensifitasannya, juga terhadap karakter dari komunitas di mana lokalitas ingin ditempatkan.

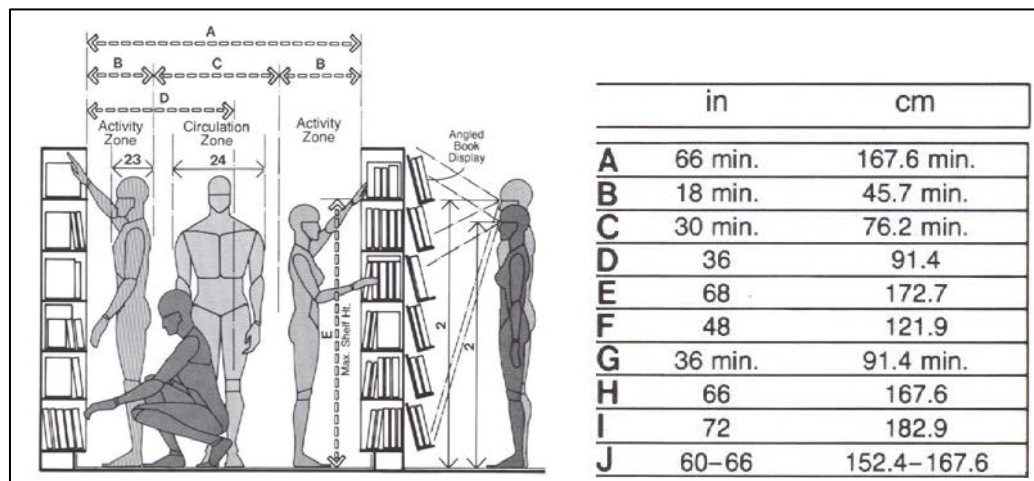
## **2.3 STUDI ERGONOMI**

Ergonomi merupakan studi tentang aspek-aspek manusia di dalam lingkungan kerja, dimana suatu fasilitas kerja dan lingkungannya saling berinteraksi satu sama lain. Manusia merupakan salah satu faktor utama dalam hal perancangan, karena



segala sesuatu yang berkaitan dengan perancangan akan berpusat pada manusia itu sendiri. Salah satu aspek kajian ergonomi yang sangat berkaitan dengan perancangan produk berdasarkan dimensi tubuh manusia adalah antropometri. Antropometri berisi kumpulan data numerik yang berhubungan dengan karakteristik tubuh manusia (ukuran, bentuk dan kekuatan), dari data tersebut dapat menciptakan lingkungan kerja yang efisien, nyaman, aman, sehat dan efektif (Nurmianto, 2008).

### 2.3.1 Area Perpustakaan



**Gambar 2.12** Antropometri Pada Area Rak Buku

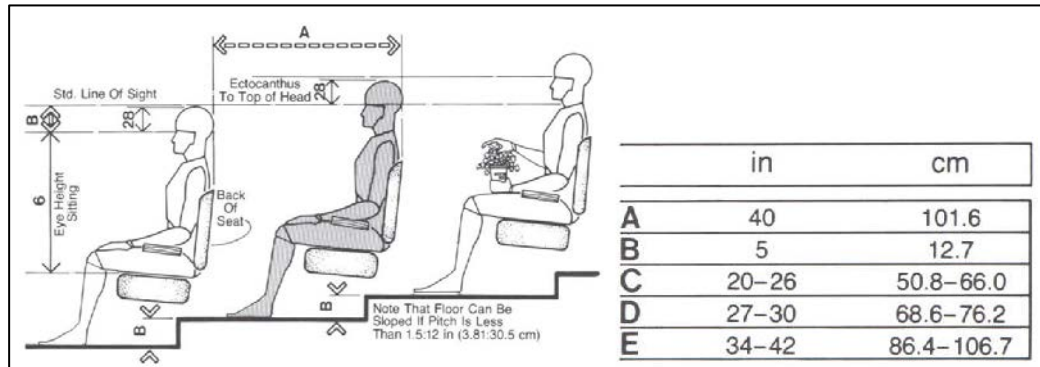
Sumber : *Human Dimension and Interior Space*

Berdasarkan data diatas, penulis dapat menggunakan beberapa ukuran yaitu :

- Jarak pengguna dengan rak buku : 45,7 cm
- Area sirkulasi di depan rak buku : 91,4 cm
- Ketinggian maksimal rak buku : 172,2 cm



### 2.3.2 Area Auditorium

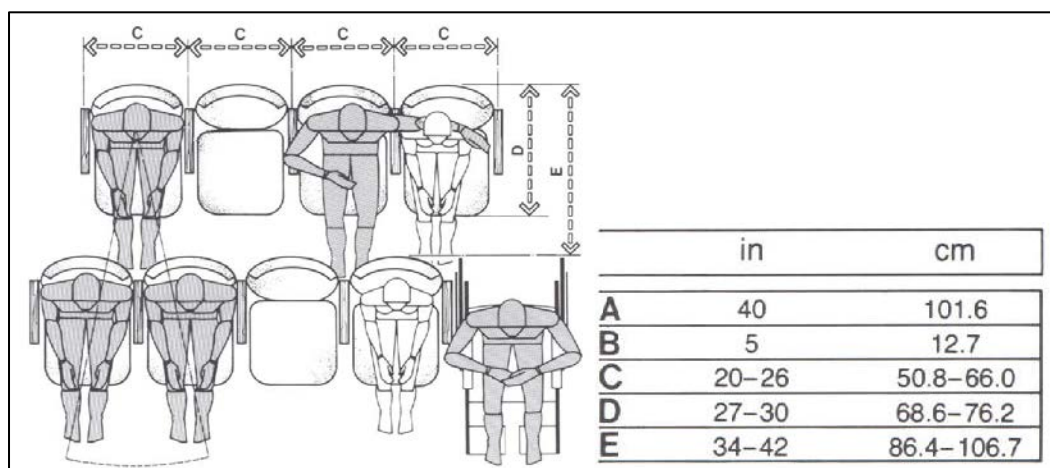


**Gambar 2.13** Antropometri Jarak Antara Kursi Satu Baris

Sumber : Human Dimension and Interior Space

Berdasarkan data diatas, penulis dapat menggunakan beberapa ukuran yaitu :

- Jarak antar kursi : 90-101 cm
- Tinggi mata pengguna saat duduk : 75 cm



**Gambar 2.14**Antropometri Jarak Antar Kursi

Sumber : Human Dimension and Interior Space

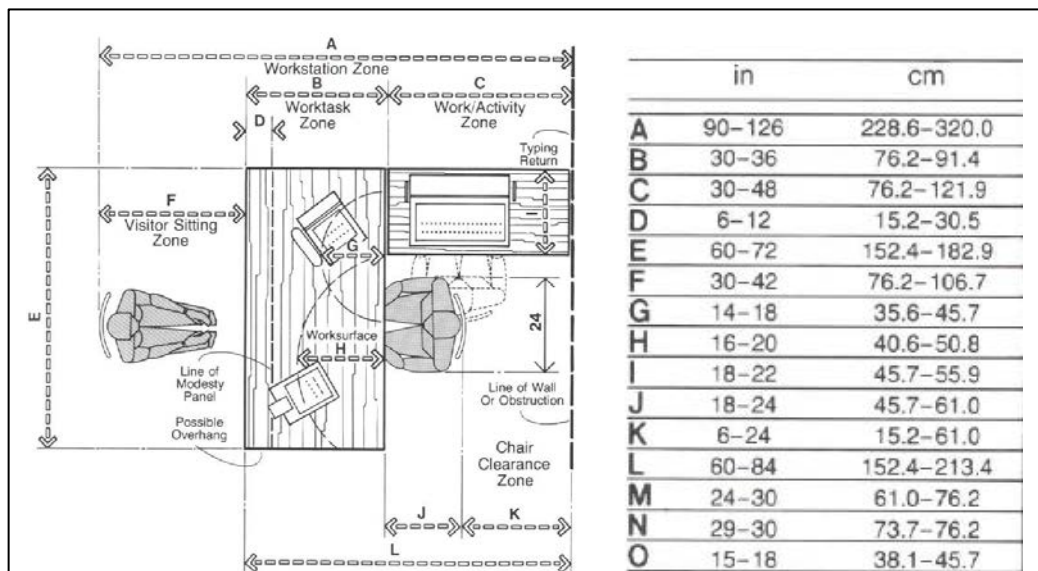
Berdasarkan data diatas, penulis dapat menggunakan beberapa ukuran yaitu :

- Lebar tiap kursi : 50,8 – 66,0 cm
- Kedalaman tiap kursi : 68,6 – 76,2 cm
- Jarak antar kursi : 86,4 – 106,7 cm





### 2.3.3 Area Konsultasi

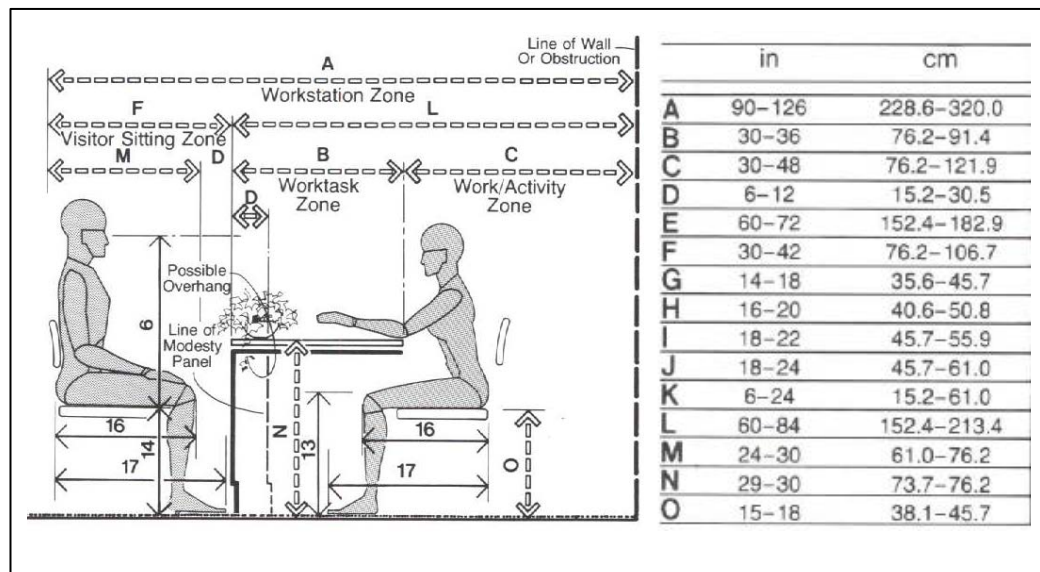


**Gambar 2.15** Antropometri Area Kerja Dengan Pengunjung

Sumber : *Human Dimension and Interior Space*

Berdasarkan data diatas, penulis dapat menggunakan beberapa ukuran yaitu :

- Area duduk engunjung : 76.2 – 106.7 cm
- Panjang meja : 152.4 – 182.9 cm
- Lebar meja kerja : 76.2 – 91.4 cm
- Area kerja pengguna : 76.2 – 121.9 cm
- Jarak pengguna dengan meja kerja : 45.7 – 61.0 cm
- Jarak bersih kursi pengguna : 15.2 – 61.0 cm
- Panjang total area kerja dan pengunjung : 228.6 – 320.0 cm
- Panjang total area kerja : 152.4 – 213.4 cm



**Gambar 2.16** Antropometri Area Kerja Dengan Pengunjung

Sumber : *Human Dimension and Interior Space*

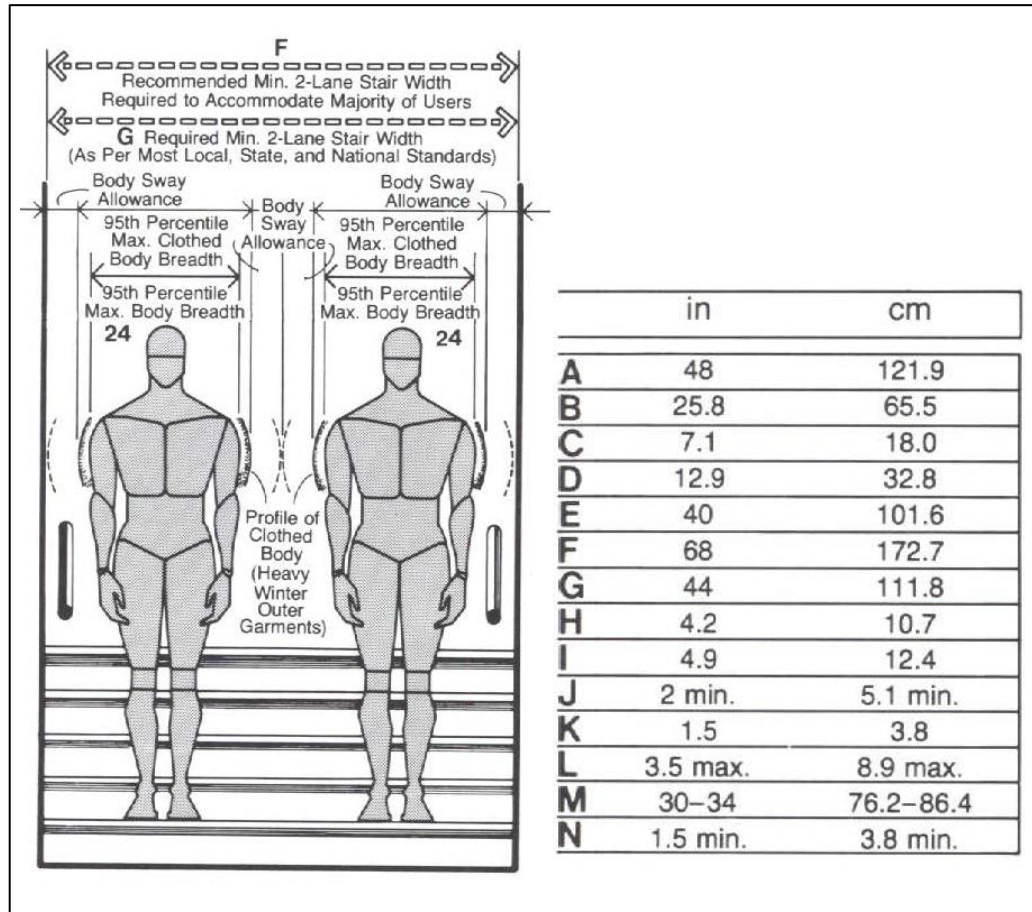
Berdasarkan data diatas, penulis dapat menggunakan beberapa ukuran yaitu :

- Area duduk pengunjung : 61.0 – 76.2 cm
- Area gerak pengunjung : 76.2 – 106.7 cm
- Lebar meja kerja : 76.2 – 91.4 cm
- Area kerja pengguna : 76.2 – 121.9 cm
- Jarak pengguna dengan meja kerja : 45.7 – 61.0 cm
- Panjang total area kerja dan pengunjung : 228.6 – 320.0 cm
- Panjang total area kerja : 152.4 – 213.4 cm
- Tinggi kursi : 38.1 – 45.7 cm



### 2.3.4 Area Servis

#### a. Tangga

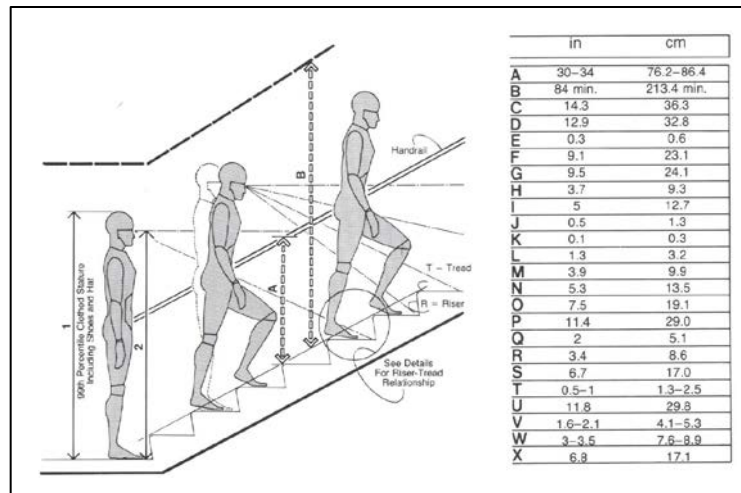


**Gambar 2.17** Antropometri Standar Lebar Tangga

Sumber : *Human Dimension and Interior Space*

Berdasarkan data diatas, penulis dapat menggunakan beberapa ukuran yaitu :

- Lebar tangga untuk 2 orang : 172.7 cm
- Lebar untuk satu orang : 70 – 75 cm

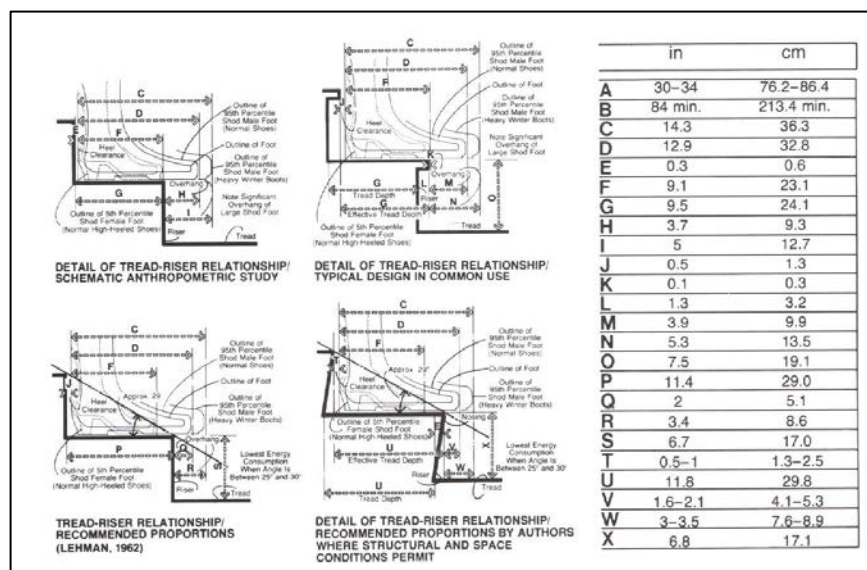


**Gambar 2.18** Antropometri Tinggi RailingTangga

Sumber : *Human Dimension and Interior Space*

Berdasarkan data diatas, penulis dapat menggunakan beberapa ukuran yaitu :

- Tinggi *handrail* tangga : 76.2 – 86.4 cm
- Tinggi minimal plafon : 213.4 cm



**Gambar 2.19** Antropometri Standar Anak Tangga

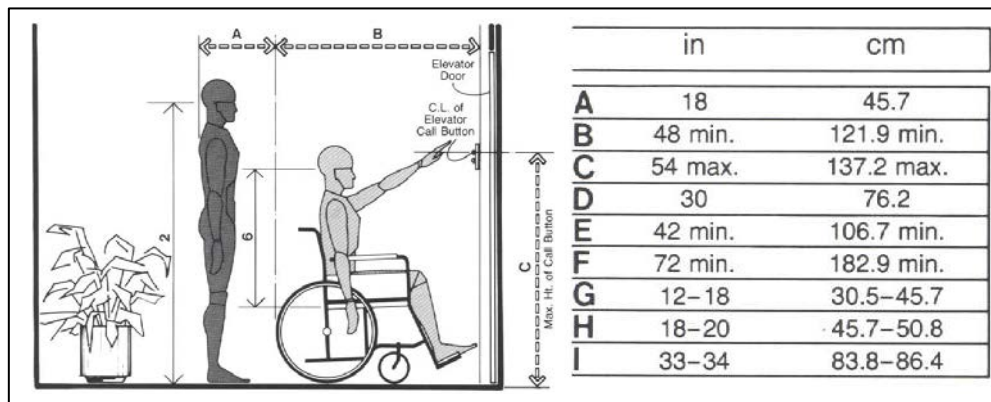
Sumber : *Human Dimension and Interior Space*

Berdasarkan data diatas, penulis dapat menggunakan beberapa ukuran yaitu :

- Lebar minimal anak tangga : 23.1 cm
- Tinggi minimal anak tangga : 19.1 cm



b. Lift

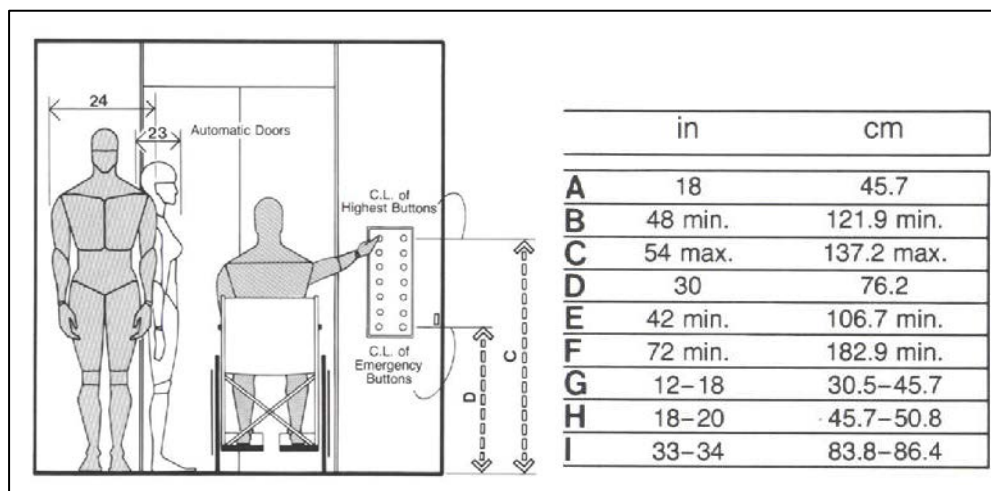


**Gambar 2.20** Antropometri *lobby lift*

Sumber : *Human Dimension and Interior Space*

Berdasarkan data diatas, penulis dapat menggunakan beberapa ukuran yaitu :

- Area sirkulasi minimal untuk disabilitas : 121.9 cm
- Area sirkulasi pengguna normal : 45.7 cm
- Tinggi maksimal tombol *lift* : 137.2 cm



**Gambar 2.21** Antropometri Standar Pada Lift

Sumber : *Human Dimension and Interior Space*

Berdasarkan data diatas, penulis dapat menggunakan beberapa ukuran yaitu :

- Tinggi tombol *lift* dari lantai : 76.2 cm
- Tinggi maksimal tombol *lift* dari lantai : 137.2 cm





## 2.4 STUDI EKSISTING

### 2.4.1 Pusat Budaya Indonesia

Pusat Budaya Indonesia adalah sebuah institusi pemerintah dibawah Kementrian Luar Negeri dan Kementerian Pendidikan dan Budaya Indonesia. Pusat Budaya Indonesia di Dili, Timor Leste adalah Pusat Budaya Indonesia pertama yang direalisasikan oleh Pemerintah Indonesia. Proses pembangunan berlangsung selama hampir satu tahun hingga selesai pada akhir tahun 2015. Proyek ini adalah hasil kerja sama antara Pemerintah Indonesia dengan Timor Leste.

Dikarenakan masih terbilang institusi yang baru dirintis, PBI di Dili ini belum memiliki *brand identity* termasuk logo sebagai identitasnya, maka penulis merekayasa dengan membuat *brand identity* untuk digunakan sebagai *image* dari Pusat Budaya Indonesia. Logo dibuat berdasarkan bentukan geometris yang ada pada Tenun Tais serta menggunakan 4 warna yaitu *tosca*, ungu, merah muda, dan kuning. Warna di adopsi dari ragam warna Tenun Tais yang dominan dengan warna terang.



**Gambar 2.22** Logo Pusat Budaya Indonesia

Sumber : Dokumen Penulis (2018)



## 2.4.2 Lokasi Objek



**Gambar 2.23** Lokasi Pusat Budaya Indonesia di Dili Timor Leste

Sumber : <https://www.google.com/maps> (2017)

## 2.4.3 Foto Objek



**Gambar 2.24** Foto Udara Gedung PBI di Dili, Timor Leste

Sumber : <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id> (2017)



**Gambar 2.25** *Street View Gedung PBI di Dili, Timor Leste*

Sumber : <https://twitter.com/gdedyaksa/status/691123410991058945> (2017)



**Gambar 2.26** *Lobby PBI di Dili, Timor Leste*

Sumber : <https://www.google.co.id/maps> (2017)



**Gambar 2.27** Area *Lobby* PBI di Dili, Timor Leste

Sumber : <https://www.google.co.id/maps> (2017)

#### 2.4.4 Analisa Objek

Berdasarkan data data eksisting gedung Pusat Budaya Indonesia Di Timor Leste yang telah dikumpulkan, penulis mampu menganalisa kondisi eksisting gedung tersebut. Lahan Pusat Budaya Indonesia berada di Jalan Bispo de Medeiros, bekas lahan markas Polres Dili ketika negara tersebut belum memisahkan diri dengan Indonesia. Lokasi itu strategis, tepat di seberang Dili Convention Center dan sangat dekat dengan bundaran pusat kota Dili.

Sang arsitek dan tim mengambil bentuk-bentuk formal dari beberapa hal yang mencerminkan Indonesia. Ia mengabstraksikan figur kapal untuk bentuk keseluruhan bangunan, yang menggambarkan Indonesia sebagai negara maritim. Ia membuat bentuk atap sebagai kiasan atap rumah tradisional. Selain itu, fasad utama bangunan dibuat menghadap persis ke bundaran pusat kota, sehingga bangunan tampak ramah dengan konteks kotanya.





Dari segi interior bangunan Pusat Budaya Indonesia ini belum semua ruangan terdesain. Desain yang ada pun cenderung monoton dan kurang menarik untuk bangunan sekelas Pusat Budaya. Hal ini dapat dimaklumi karena desain arsitektural bangunan ini berasal dari hasil sayembara, sehingga tidak ada desain interior yang disertakan pada proses pembangunan gedung ini.

#### 2.4.5 Permasalahan Objek

Berdasarkan analisa diatas didapatkan beberapa permasalahan yang muncul dari gedung Pusat Budaya Indonesia di Dili, Timor Leste. Yaitu :

- Kurang menariknya desain interior pada bangunan ini.
- Fungsi Pusat Budaya yang seharusnya menjadi *image* bagi suatu negara menjadi kurang termaksimalkan.
- Interior yang ada terkesan sekedarnya saja.
- Penempatan furnitur yang kurang tepat, sehingga ruang kurang termaksimalkan.

### 2.5 STUDI PEMBANDING

Sebagai pembandingan dalam merancang, penulis memilih beberapa studi pembandingan yang serupa dengan objek yang akan dirancang. Berikut beberapa obyek pembandingan :

#### 2.5.1 Goethe Institute Jakarta

##### a. Deskripsi Objek

- Nama : *Goethe Institute* Jakarta
- Alamat : Jalan Dr. Sam Ratulangi No. 9-15, Menteng,  
RT.2/RW.3, Gondangdia, Menteng, Kota Jakarta Pusat,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 10350.
- Telepon : +62 21 23550208/9
- Fax : +62 21 23550021
- Email : [info@jakarta.goethe.org](mailto:info@jakarta.goethe.org)





**Gambar 2.28** Logo *Goethe Institute* Indonesia (Jakarta)

Sumber : [www.goethe.de/ins/id](http://www.goethe.de/ins/id) , (2017)

*Goethe-Institute* adalah institut kebudayaan Republik Federal Jerman yang aktivitasnya ada di banyak negara dan salah satunya di Indonesia. *Goethe-Institut* juga turut mengembangkan pengetahuan mengenai bahasa Jerman di luar Jerman dan memelihara kerjasama internasional dalam bidang budaya.

*Goethe-Institute* Jakarta didirikan pada tahun 1961. Tempat ini menyelenggarakan kursus bahasa Jerman, ujian kompetensi bahasa, pemutaran film, dan pertunjukan kebudayaan. Di luar kebudayaan Jerman, Goethe Institut juga banyak menjadi tempat kegiatan yang bersifat ilmu pengetahuan, misalnya pemutaran festival film.

*Goethe-Institute* juga bekerja sama dengan berbagai instansi pemerintah Indonesia mendukung tercapainya tingkat kecakapan dalam pengajaran bahasa Jerman di Indonesia melalui terselenggaranya berbagai *workshop* dan seminar.

Selain itu *Goethe-Institute* mengoordinasi dan menyokong acara-acara yang menstimulasi terbentuknya sebuah pertukaran antara pemangku kepentingan Jerman dan Indonesia. Hal ini terealisasi dalam bentuk festival-festival film dan konser, berbagai pameran, pembacaan dan diskusi sastra, begitu juga dengan pementasan tari dan teater.



Di perpustakaan *Goethe-Institute* Jakarta pengunjung bisa mendapatkan koleksi pilihan dari sejumlah media buku, musik, film dan media lainnya, baik itu dalam bahasa Jerman ataupun dalam terjemahan bahasa lainnya. Gedung kegiatan di *Goethe-Institut* sering disebut sebagai *GoetheHaus*. Tempat ini sering menjadi tempat pertunjukan film gratis yang diadakan oleh berbagai pihak, juga kegiatan masyarakat seperti diskusi buku ataupun presentasi kebudayaan. *GoetheHaus* juga memiliki ruang pertunjukan, namun dengan kapasitas 300 penonton.

Intinya, *Goethe-Institute* adalah pusat kebudayaan yang berfungsi sebagai akademi pembelajaran untuk segala hal yang berbau Jerman. Tapi atribut inklusifnya untuk menjadi *platform* yang mewadahi masyarakat Jakarta.

b. Foto Objek



**Gambar 2.29** Fasad Luar *Goethe Institute* Jakarta

Sumber : <https://manual.co.id/article/a-look-into-goethe-institut/> , (2017)



**Gambar 2.30** *Entrance di Goethe Institute Jakarta*

Sumber : <https://manual.co.id/article/a-look-into-goethe-institut/> , (2017)



**Gambar 2.31** *Courtyard Goethe Institute Jakarta*

Sumber : <https://manual.co.id/article/a-look-into-goethe-institut/> , (2017)





**Gambar 2.32** Signage Logo Goethe Institute Jakarta

Sumber : <https://manual.co.id/article/a-look-into-goethe-institut/> , (2017)



**Gambar 2.33** Koridor Terbuka di Goethe Institute Jakarta

Sumber : <https://manual.co.id/article/a-look-into-goethe-institut/> , (2017)



**Gambar 2.34** View Lantai 1 di *Goethe Institute* Jakarta

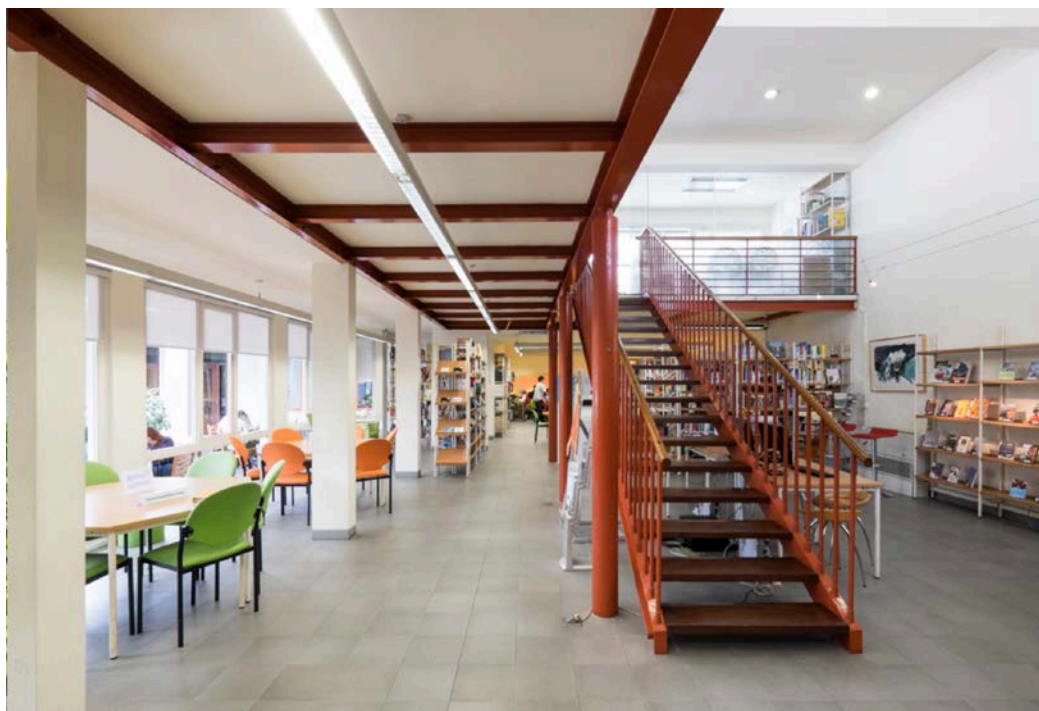
Sumber : <https://manual.co.id/article/a-look-into-goethe-institut/> , (2017)



**Gambar 2.35** Koridor Terbuka di *Goethe Institute* Jakarta

Sumber : <https://manual.co.id/article/a-look-into-goethe-institut/> , (2017)





**Gambar 2.36** Perpustakaan di *Goethe Institute* Jakarta

Sumber : <https://manual.co.id/article/a-look-into-goethe-institut/> , (2017)



**Gambar 2.37** Perpustakaan di *Goethe Institute* Jakarta

Sumber : <https://manual.co.id/article/a-look-into-goethe-institut/> , (2017)



**Gambar 2.38** Auditorium di *Goethe Institute* Jakarta

Sumber : <https://manual.co.id/article/a-look-into-goethe-institut/> , (2017)



**Gambar 2.39** Ruang Baca di *Goethe Institute* Jakarta

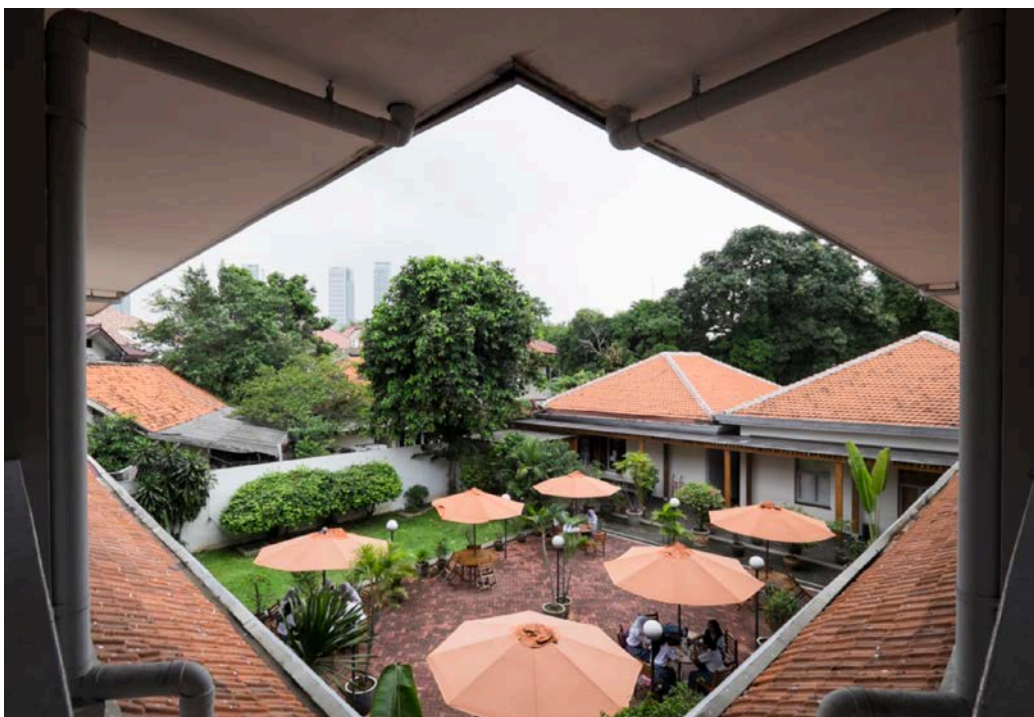
Sumber : <https://manual.co.id/article/a-look-into-goethe-institut/> , (2017)





**Gambar 2.40** Ruang Kelas di Lantai 2 *Goethe Institute* Jakarta

Sumber : <https://manual.co.id/article/a-look-into-goethe-institut/> , (2017)



**Gambar 2.41** View *Cortyard* Dari Lantai 2 *Goethe Institute* Jakarta

2 Sumber : <https://manual.co.id/article/a-look-into-goethe-institut/> , (2017)



a. Analisa Objek

Bangunan *Goethe-Institute* Jakarta sendiri adalah karya arsitektural kolonial Belanda yang terdaftar sebagai bangunan warisan kelas tua oleh pemerintah Indonesia. Fasad bangunan terlihat sederhana berwarna putih yang dipadukan dengan atap terakota.

Didalam bangunan di desain terbuka dengan adanya courtyard di tengah bangunan dan koridor dengan beberapa kursi serta meja untuk para pengunjung bisa sekedar beristirahat dan berbincang santai hingga membaca buku atau pun mengerjakan tugas yang menghubungkan antar *Goethe Haus* dan Perpustakaan.

Meskipun pernah mengalami renovasi, desain yang ada masih sangat kental dengan nuansa sekolah internasional. Hal ini terlihat dari tata letak kelas dan ruangan lainnya. Selain menyediakan kursus bahasa, institut ini juga menyelenggarakan berbagai kegiatan, di mana kebanyakan berlangsung di *Goethe Haus*,

Pada interior perpustakaan penggunaan lantai dari batu alam masih dipertahankan yang tampak harmonis dengan tembok putih polos dan tangga yang di beri cat berwarna merah yang menjadi *focal point* pada ruangan ini.

Auditorium *Goethe Haus* terbilang cukup besar yang mampu menampung hingga 200 orang. Lantai auditorium menggunakan parket kayu berwarna coklat tua yang di padukan dengan kursi berwarna biru tosca. Pada dinding dan plafon terdapat beberapa *acoustic panel* berwarna kuning sebagai aksen.

Secara keseluruhan desain *Goethe Institute* Jakarta masih terasa arsitektural kolonialnya, namun beberapa ruangan telah di beri sentuhan *modern* berupa *furniture* baru serta tatanan interior yang cukup bersih. Nuansa yang tercipta mampu mendukung proses belajar hal ini dikarenakan pada dasarnya bangunan ini di bangun untuk menjadi sekolah.



### 2.1.2 Institut Français Jakarta

#### a. Deskripsi Objek

- Nama : Institut *Français* Jakarta
- Alamat : Jalan M.H. Thamrin No.20, RT.9/RW.4, Gondangdia, Menteng, RT.9/RW.4, Gondangdia, Menteng, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10350
- Telepon : + 62 21 23557900
- Website : <https://www.ifi-id.com/id>



**Gambar 2.42** Logo Institut *Français* Indonesia (Jakarta)

Sumber : <https://www.ifi-id.com/id> , (2017)

Institut *Français* Jakarta terletak di antara banyak gedung pencakar langit dan jalan raya utama di pusat kota Jakarta. Meski berskala kecil sebagai gedung berlantai lima, kampus tersebut menegaskan dirinya sebagai sinyal dengan dua volume yang dapat dikenali. Dalam konteks perkotaan yang berantakan ini, bangunan ini terpisah berkat materialitasnya yang tunggal dan homogen. Proyek ini bertujuan untuk menyediakan arsitektur yang mudah dibaca.

Entitas terprogram adalah: Kanselir; misi ekonomi, militer dan budaya; Institut Prancis. Pertemuan ini meningkatkan kohesi antara semua layanan. Bahkan jika masing-masing entitas beroperasi secara independen, semuanya diatur di sekitar teras, ruang sirkulasi, rongga, dan ruang umum lainnya, yang membawa entitas bersama-sama. Dengan memecahkan masalah perkotaan,





fungsional dan keselamatan, proyek ini dirancang sebagai ungkapan prinsip organisasi yang jelas.

Sebuah alas tumpuan dua tingkat mengisi semua area yang dapat dibangun. Ini termasuk ruang yang sering dibuka untuk umum, seperti zona kontrol Kedutaan Besar, dan fasilitas utama Institut Prancis (Auditorium, perpustakaan dan kafe). Alas tumpuan ditutupi dengan batu vulkanik, dan dua lekukan besar menunjukkan kedua pintu masuk yang terpisah, satu ke Kedutaan Besar dan satu lagi ke Institut. Ini secara khusus menekankan rasa massa.

Ditempatkan di atas tumpuan, dua jilid terbit: salah satu kantor Kanselir dan kantor Institut lainnya. Soal materialitas, ada kontras penting antara kegelapan batu vulkanik pedestal, dan kejelasan dua jilid di atas. Agar sesuai dengan sudut pandang keselamatan dan aksesibilitas, volume Kanselir dilindungi dengan lembaran aluminium yang dipernis dan berlubang, yang memberikan bayangan, kerahasiaan dan keamanan.

b. Foto Objek



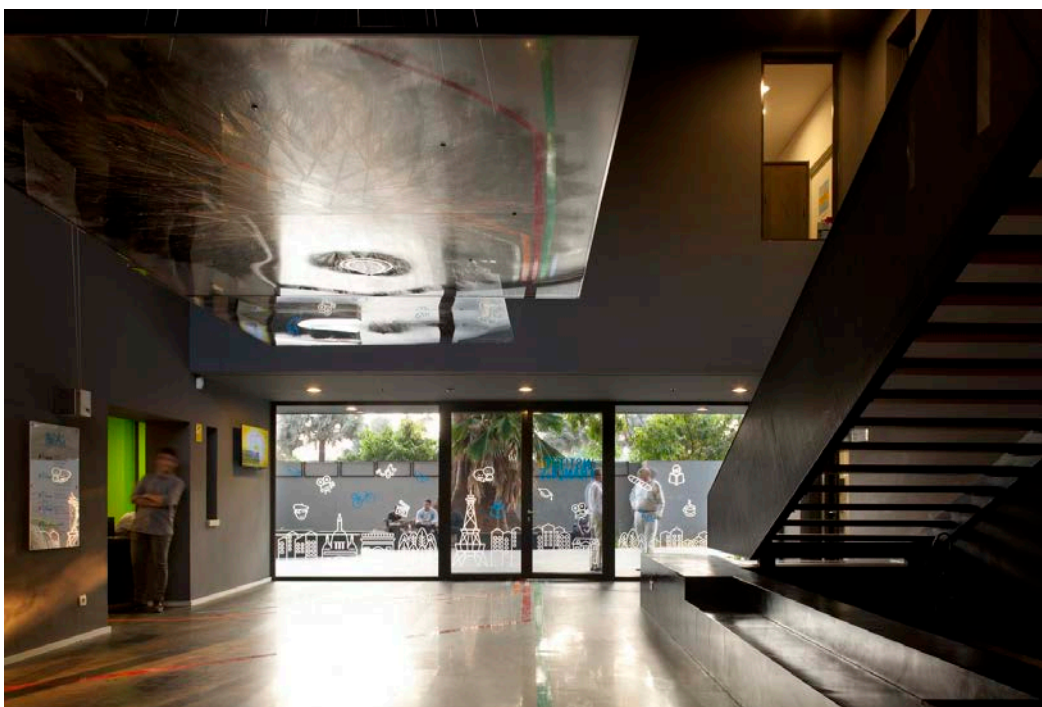
**Gambar 2.43** Fasad Luar dari Institut *Français Jakarta*

Sumber : <https://www.archdaily.com/779863> , (2017)



**Gambar 2.44** Lobby Institut Français Jakarta

Sumber : <https://www.archdaily.com/779863> , (2017)



**Gambar 2.45** Lobby Institut Français Jakarta

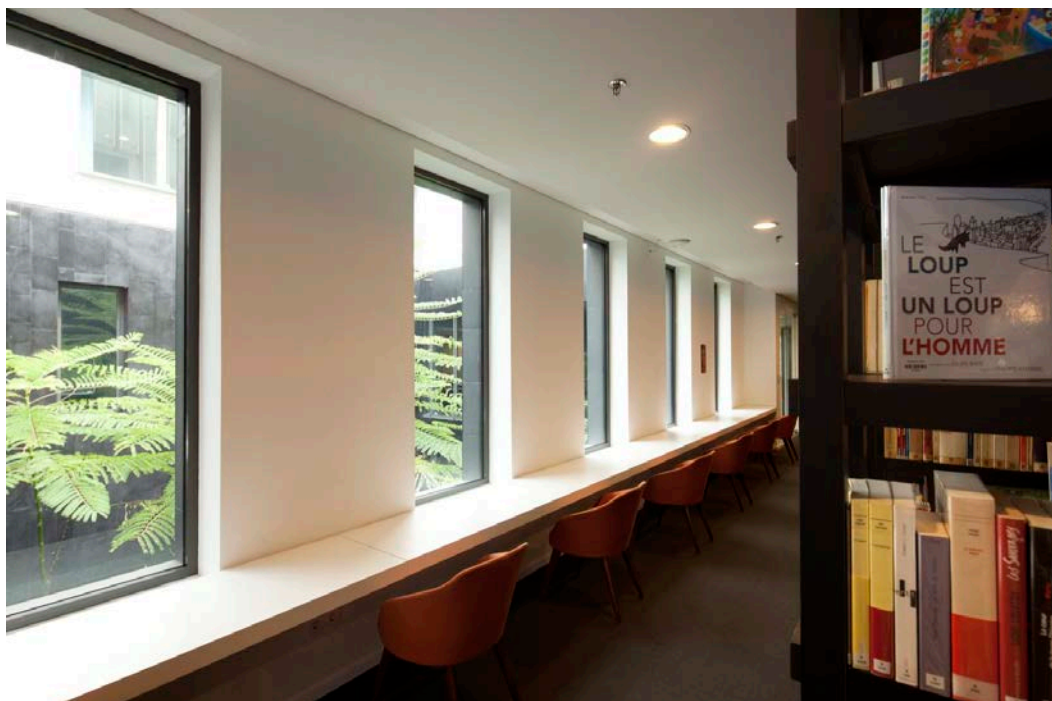
Sumber : <https://www.archdaily.com/779863> , (2017)





**Gambar 2.46** Area Terbuka di Institut *Français* Jakarta

Sumber : <https://www.archdaily.com/779863> , (2017)



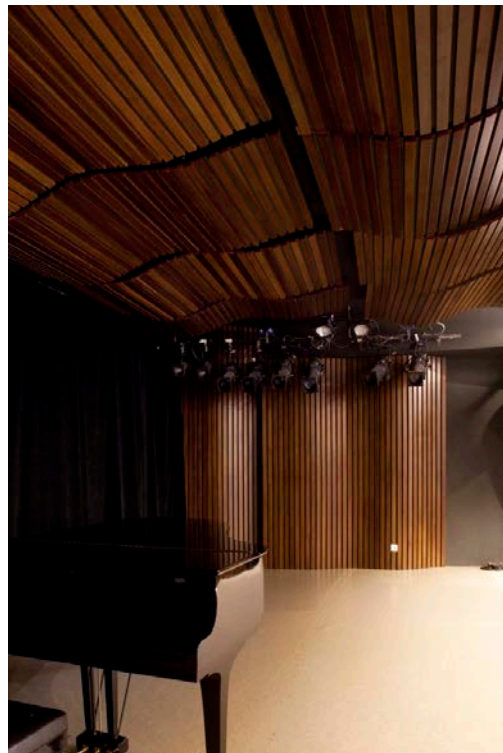
**Gambar 2.47** Perpustakaan di Institut *Français* Jakarta

Sumber : <https://www.archdaily.com/779863> , (2017)



**Gambar 2.48** Auditorium Institut *Français Jakarta*

Sumber : <https://www.archdaily.com/779863> , (2017)



**Gambar 2.49** Area Stage Auditorium Institut *Français Jakarta*

Sumber : <https://www.archdaily.com/779863> , (2017)



**Gambar 2.50** Rooftop di Institut *Français* Jakarta

Sumber : <https://www.archdaily.com/779863> , (2017)

c. Analisa Objek

Bangunan *Goethe-Institute* Jakarta sendiri adalah karya arsitektural kolonial Belanda yang terdaftar sebagai bangunan warisan kelas tua oleh pemerintah Indonesia. Fasad bangunan terlihat sederhana berwarna putih yang dipadukan dengan atap terakota.

Didalam bangunan di desain terbuka dengan adanya courtyard di tengah bangunan dan koridor dengan beberapa kursi serta meja untuk para pengunjung bisa sekedar beristirahat dan berbincang santai hingga membaca buku atau pun mengerjakan tugas yang menghubungkan antar *Goethe Haus* dan Perpustakaan.

Meskipun pernah mengalami renovasi, desain yang ada masih sangat kental dengan nuansa sekolah internasional. Hal ini terlihat dari tata letak kelas dan ruangan lainnya. Selain menyediakan kursus bahasa, institut ini juga menyelenggarakan berbagai kegiatan, di mana kebanyakan berlangsung di *Goethe Haus*,





Pada interior perpustakaan penggunaan lantai dari batu alam masih dipertahankan yang tampak harmonis dengan tembok putih polos dan tangga yang di beri cat berwarna merah yang menjadi *focal point* pada ruangan ini.

Auditorium *Goethe Haus* terbilang cukup besar yang mampu menampung hingga 200 orang. Lantai auditorium menggunakan parket kayu berwarna coklat tua yang di padukan dengan kursi berwarna biru tosca. Pada dinding dan plafon terdapat beberapa *acoustic panel* berwarna kuning sebagai aksen.

Secara keseluruhan desain *Goethe Institute* Jakarta masih terasa arsitektural kolonialnya, namun beberapa ruangan telah di beri sentuhan *modern* berupa *furniture* baru serta tatanan interior yang cukup bersih. Nuansa yang tercipta mampu mendukung proses belajar hal ini dikarenakan pada dasarnya bangunan ini di bangun untuk menjadi sekolah.



*(halaman ini sengaja dikosongkan)*



### BAB III

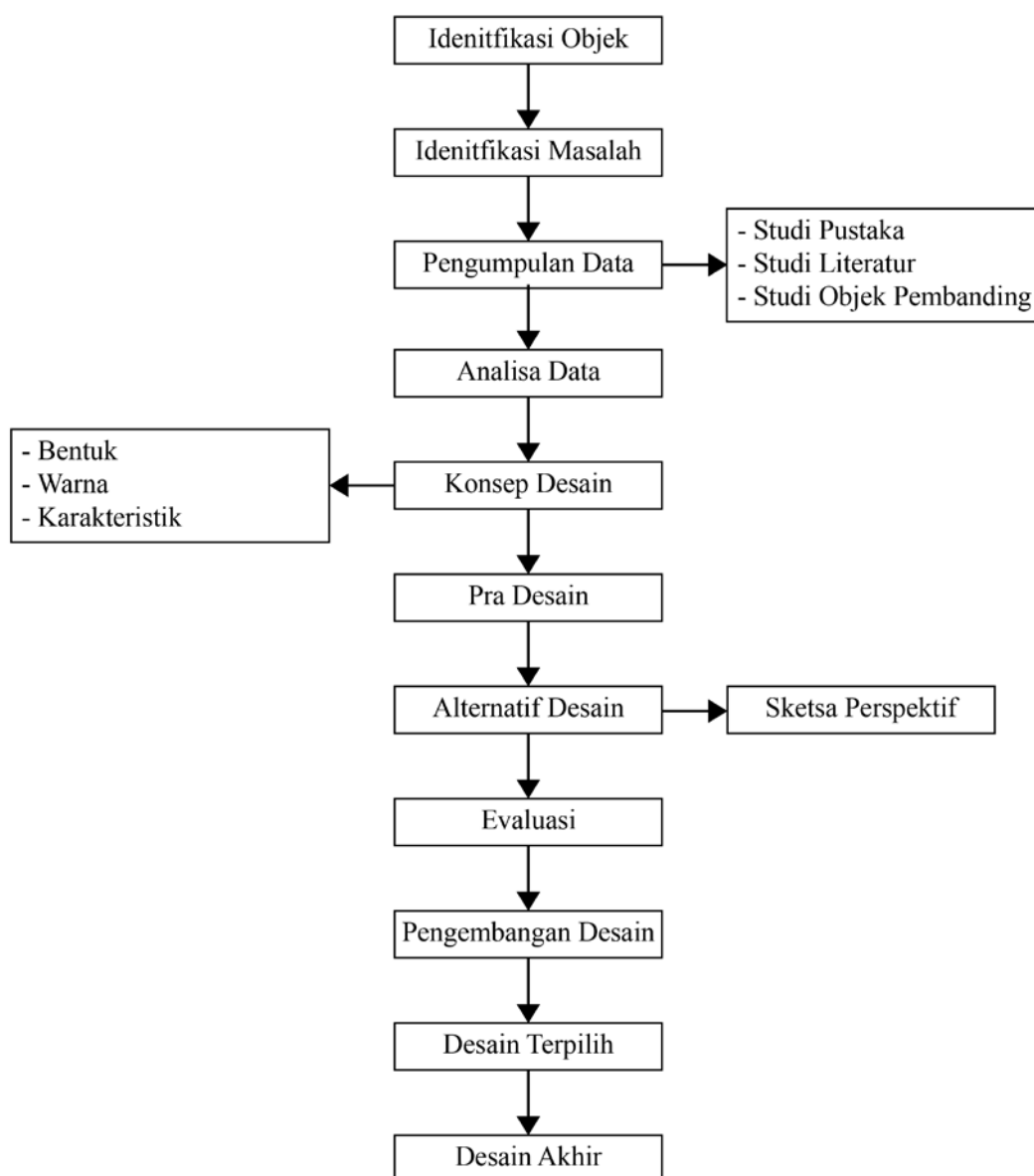
## METODOLOGI DESAIN

### 3.1 BAGAN PROSES DESAIN

Berikut ini adalah proses desain yang diterapkan pada perancangan interior Pusat Budaya Indonesia.

**Tabel 3.1** Bagan Proses Desain

Sumber : Dokumen Pneulis (2017)





## **3.2 TAHAPAN PROSES DESAIN**

### **3.2.1 Identifikasi Masalah**

Tahapan ini merupakan tahap awal yaitu menentukan latar belakang, dari latar belakang yang ada dicari permasalahan lalu dirumuskan menjadi tujuan.

### **3.2.2 Studi Pustaka**

Pada tahap ini Penulis melakukan studi yaitu, studi pustaka. Melalui studi pustaka maka penulis akan mendapat sumber sebagai acuan untuk menemukan apa saja yang dibutuhkan pada proses perancangan. Kemudian studi eksisting. Melalui studi eksisting, penulis dapat mengetahui keadaan objek yang akan didesain. Selanjutnya, untuk memperluas wawasan penulis tentang objek yang dikaji diperlukan studi pembandingan. Dalam studi ini, penulis membandingkan beberapa macam pusat budaya dari negara lain yang ada di Indonesia sebagai referensi dan tolak ukur pada objek perancangan.

Penulis mengumpulkan data dengan cara mengumpulkan beberapa studi literatur. Data-data yang terkumpul digunakan untuk dianalisa lebih lanjut. Setelah dianalisa, penulis memperoleh kesimpulan berdasarkan hasil analisa tersebut. Kesimpulan ini yang dapat digunakan sebagai gagasan awal.

### **3.2.3 Analisa Data**

Data-data yang diperoleh sebelumnya akan diolah dengan cara mengelompokkan sesuai dengan bagiannya masing-masing. Setelah itu data-data tersebut disortir untuk mengetahui data apa saja yang dapat mendukung penelitian dalam proses desain.

### **3.2.4 Konsep Desain**

Mengacu pada analisa data, penulis membuat konsep desain, mulai dari gagasan awal/ide awal, ide ini terus dikembangkan agar dapat menjadi hal yang realistis. Konsep desain merupakan gagasan awal yang abstrak yang telah dibentuk menjadi kumpulan ide yang matang.



Penulis membuat program ruang berupa studi ruang, studi pengguna, studi aktivitas, dan hubungan ruang. Setua studi ini sangat berpengaruh terhadap konsep desain.

### **3.2.5 Pengembangan Konsep**

Beracuan dari konsep, penulis mengaplikasikan konsep pada desain, mulai dari perencanaan layout furniture sampai dengan rancangan segala elemen interior.

### **3.2.6 Alternatif Desain**

Alternatif desain digunakan untuk mengeksplorasi konsep desain yang sudah ada, sehingga Penulis mampu membandingkan beberapa pilihan alternatif.

### **3.2.7 Evaluasi Desain**

Pada tahap ini Desain yang telah ada akan dievaluasi, dianalisa kekurangannya. Beracuan dari kekurangan tersebut, penulis merevisi dan mengembangkan desain.

### **3.2.8 Desain Akhir**

Desain Akhir merupakan desain yang telah melewati evaluasi dan terus mengalami perkembangan. Desain akhir merupakan desain paling baik dari berbagai alternatif desain yang telah dibuat sebelumnya.

## **3.3 TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

### **3.3.1 Studi Literatur**

Studi literatur merupakan mencari referensi teori yang relevan melalui buku, jurnal, artikel, dan situs internet. Tujuan dari studi literatur adalah untuk memperkuat dan melengkapi data yang didapatkan serta sebagai dasar teori dalam mendesain. Data yang dikumpulkan melalui studi literatur adalah kajian mengenai subyek desain (restoran dan hal yang terkait), obyek desain (Hakata Ikkousha), konsep desain (style, ergonomi, dan elemen interior), dan studi pembandingan.





### **3.3.2 Studi Pembandingan**

Studi pembandingan merupakan studi yang dilakukan untuk mencari informasi terkait objek lain yang serupa dengan objek yang di rancang, meliputi segala aspek didalamnya. Tujuan dari studi pembandingan ini adalah untuk mencari data yang diperlukan dalam merancang. Hal ini dikarenakan objek terpilih adalah pertama yang dimiliki Indonesia, sehingga diperlukan studi pemabanding ini agar mendapat gambaran sehingga penulis mampu merancang objek tersebut dengan baik.

## **3.4 ANALISA DATA**

Data-data yang diperoleh sebelumnya akan diolah dengan cara mengelompokkan sesuai dengan bagiannya masing-masing. Setelah itu data-data tersebut disortir untuk mengetahui data apa saja yang dapat mendukung penelitian dalam proses desain.

Data tersebut dianalisa untuk mendapatkan kesimpulan terhadap masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Hasil ini juga digunakan sebagai acuan untuk proses desain sehingga hasil akhir perancangan yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diinginkan. Analisa yang dilakukan adalah sebagai berikut :

### **3.4.1 Analisa Konsep Desain**

Analisa ini dilakukan untuk menentukan konsep desain apa yang sesuai dengan perancangan Pusat Budaya Indonesia. Hasil dari konsep ini akan digunakan dalam perumusan judul dari perancangan desain.

### **3.4.2 Analisa Kebutuhan Ruang**

Analisa ini dilakukan untuk mengetahui ruang apa saja yang tersedia di Pusat Budaya Indonesia, apakah ruangan tersebut sudah memenuhi kebutuhan pengguna Pusat Budaya Indonesia atau belum, dan untuk menyelesaikan masalah kebutuhan pengguna dalam melakukan aktivitas di dalam Pusat Budaya Indonesia.



### **3.3.1 Analisa Ergonomi**

Analisa ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kondisi ideal dari Pusat Budaya Indonesia yang berkaitan dengan antropometri dan sirkulasi pengguna. Analisa ini digunakan untuk mengetahui apakah keadaan di Pusat Budaya Indonesia sudah sesuai dengan kondisi yang ideal atau belum.

### **3.3.2 Analisa Pengguna**

Analisa ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik dari pengguna. Pengguna Pusat Budaya Indonesia meliputi pegawai *service*, pegawai kantor, pengajar, budayawan dan pengunjung. Dengan mengetahui karakter dari setiap pengguna, maka dapat diketahui apa saja kebutuhan dan kegiatan pengguna sehingga terciptalah desain yang memfasilitasi setiap kebutuhan penggunanya.



*(halaman ini sengaja dikosongkan)*



## BAB IV

### PEMBAHASAN DAN KONSEP DESAIN

Bab ini terdiri dari beberapa kajian, meliputi studi pengguna, studi ruang, hubungan ruang, analisa riset, konsep desain, dan aplikasi konsep desain pada rancangan. Kajian tersebut dijelaskan dalam uraian berikut.

#### 4.1 STUDI PENGGUNA

**Tabel 3.1** Studi Pengguna

Sumber : <http://www.iai.or.id/sayembara/daftar-sayembara/sayembara-pusat-budaya-indonesia-di-dili-timor-leste> (2017)

No	Pengguna	Deskripsi
1	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"><li>- Menghadiri kelas budaya.</li><li>- Membaca buku di perpustakaan.</li><li>- Mencari informasi tentang wisata Indonesia.</li><li>- Mencari informasi tentang pendidikan di Indonesia.</li><li>- Mencari informasi pengadaan pembangunan.</li><li>- Melihat pertunjukan budaya.</li><li>- Menghadiri seminar.</li><li>- Menghadiri workshop.</li><li>- Melihat Galeri</li></ul>
2	Pimpinan dan Staff	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bekerja.</li><li>- Rapat.</li><li>- Melakukan kegiatan administratif.</li><li>- Menerima kunjungan dari luar.</li></ul>
3	Karyawan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bekerja.</li><li>- Rapat.</li><li>- Melayani pengunjung.</li><li>- Menjelaskan kepada pengunjung.</li></ul>





## 4.2 STUDI KEBUTUHAN RUANG

**Tabel 3.2** Studi Kebutuhan Ruang

Sumber : <http://www.iai.or.id/sayembara/daftar-sayembara/sayembara-pusat-budaya-indonesia-di-dili-timor-leste>, (2017)

No	Jenis/Tipe Ruangan	Fungsi (Keterangan)	Jumlah Ruang (buah)	Kapasitas (orang)	Luas Satuan (m2)	Luas total (m2)
<b>Ruang Umum</b>						
1	Ruang Penerima Tamu	Lobby Penerima Tamu ( <i>Guest Reception Area</i> )	1	-	15	15
2	Ruang Konsultasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melayani tamu yang butuh konsultasi berbagai hal terkait dengan Indonesia, seperti cara belajar di Indonesia, memulai bisnis di Indonesia, dan lain- lain.</li> <li>Terletak di dekat ruang penerima tamu</li> </ul>	1	4	10,5	10,5
<b>Ruang Kelas dan Laboratorium</b>						
3	Ruang Laboratorium Komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ruang IT dan Multi-media lounge</li> </ul>	1	20	96	96
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Pelatihan komputer</li> </ul>				



4	Ruang laboratorium bahasa		1	20	96	96
5	Ruang Kelas (menggunakan sekat)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas Bahasa</li> <li>• Kelas Pelatihan Program KST</li> <li>• Ruang seminar</li> </ul>	3	25	50	150
6	Ruang Kelas Seni Budaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelatihan Musik (tradisional, gamelan)</li> <li>• Pelatihan Tari</li> <li>• Ruangan kedap suara dan dapat mengakomodasi kebutuhan akustik</li> </ul>	1	30	120	120
7	Ruang perpustakaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Termasuk computer dan <i>wifi</i></li> </ul>	1	50	150	150
8	Toilet (pria dan wanita)		2	-	12	24
<b>Ruang/ Rumah Pintar</b>						
9	Ruang/ Rumah Pintar		1	-	126	126
<b>Auditorium</b>						
10	Ruang Auditorium		1	200	300	300
11	Ruang <i>Sound System</i>		1	-	18	18
12	Ruang ganti (wanita dan pria)		1	10	40	40
13	<i>Shower</i> + Toilet (untuk	4 pintu	4	-	12	48



	pria dan wanita)					
14	Dapur		1	20	40	40
<b>Ruang Pameran</b>						
15	Ruang Serba Guna	Ruang dapat dikonversikan menjadi beberapa bagian sesuai kebutuhan <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Art gallery</i></li> <li>• <i>Exhibition hall</i></li> </ul>	1	100	400	400
16	Ruang Audiovisual – Mini Theatre		1	35	96	96
17	Ruang untuk pusat dokumentasi dan resolusi konflik	Ruang pameran permanen/ museum	1	75	150	150
18	Toilet Pengunjung (untuk pria dan wanita)	3 pintu toilet	1	3	12	36
<b>Kantor</b>						
19	Ruang pimpinan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Kerja</li> <li>• Toilet</li> <li>• Kamar Mandi</li> </ul>		1	1	20	20
20	Ruang staf/karyawan		1	8	20	20
21	Ruang rapat	(ruangan rapat dapat disekat/tidak sesuai kebutuhan sehingga bisa memuat 10-40 org)	1	20	50	50



22.	Musholla termasuk tempat wudhu		1	20	30	30
23.	Ruang fotokopi dan Arsip		1	-	4	4
24.	Gudang	Terdapat dari gudang untuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>Dokumen administrasi kantor, <i>stationeries</i>, alat-alat tukang/kebun, alat musik, baju baju tari dan daerah</li> </ul>	2	-	20	40
25.	<i>Pantry</i>	Terdapat dari: <ul style="list-style-type: none"> <li>Meja makan bundar untuk karyawan</li> <li>Ruang <i>office boy</i></li> </ul>	1	5-10	24	24
<i>Outdoor</i>						
26.	Area panggung <i>outdoor – performing arts theatre</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ruang parkir/olah raga dapat dikonversikan menjadi area tambahan panggung <i>outdoor</i></li> </ul>	1	500	750	750





27.	Ruang ganti (wanita dan pria)		1	10	30	30
28.	Toilet (untuk pria dan wanita)	2 pintu	2	-	12	24
29.	Parkir (dapat dimungkinkan basement atau semi-basement)	40 mobil	1 bh	40	15	600
30.	Taman: <i>Indoor</i> dan <i>outdoor</i>					
31.	Gardu jaga	Terdiri dari: 1. Ruang Satpam 2. Kamar Mandi + Toilet	1 bh	5	20	20
<b>Total</b>						<b>3527,5m<sup>2</sup></b>



### 4.3 HUBUNGAN RUANG

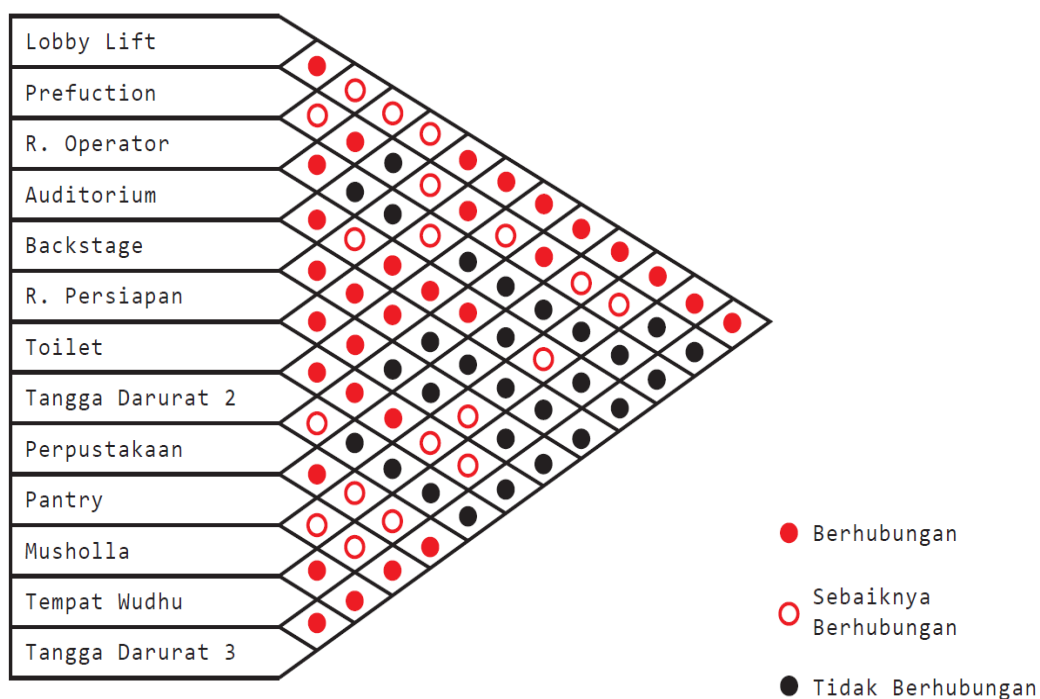
Berikut adalah diagram *matrix* hubungan ruang berupa interaction matrix dan *Bubble Diagram*

#### 4.3.1 Matrix Hubungan Ruang (*Interaction Matrix*)

Sirkulasi yang baik memperhatikan jangkauan ruangan sesuai dengan alur aktivitas atau kegiatan yang terjadi dengan tidak mengganggu aktivitas lain. Hal tersebut dapat mempengaruhi optimalnya penggunaan ruang pada sebuah bangunan.

Berdasarkan aktivitas-aktivitas yang ada pada area-area yang ada pada Pusat Budaya Indonesia, didapatkan Analisa hubungan ruang sebagai berikut :

#### Matriks Hubungan Ruang



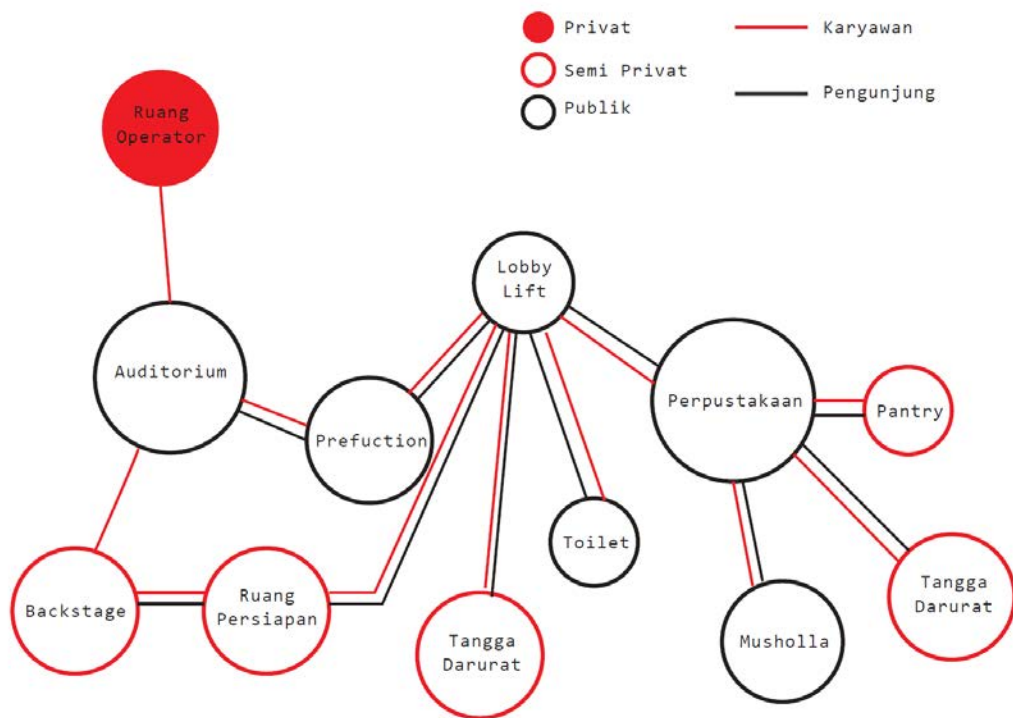
Gambar 4.1 Matriks Hubungan Ruang

Sumber : Dokumen Penulis (2017)



#### 4.3.2 Bubble Diagram

Berdasarkan hasil matriks hubungan ruang diatas, didapatkan hubungan sirkulasi yang digambarkan pada Bubble Diagram sebagai berikut :



**Gambar 4.2** Bubble Diagram

Sumber : Dokumen Penulis (2017)



## 4.4 KONSEP DESAIN

### 4.4.1 Konsep Makro

#### a. Kontemporer

Kontemporer pada dasarnya adalah gaya desain yang sedang ‘ngetren’ atau sedang diproduksi pada masa sekarang. Jadi, kontemporer bisa saja eklektik maupun yang sedang terjadi saat ini. Kontemporer bersifat dinamis atau tidak terikat oleh suatu era tertentu.

Dalam arsitektur maupun interior gaya kontemporer didefinisikan secara luas sebagai gaya bangunan kekininan, atau hari ini. Gaya kontemporer selalu berubah, hidup dan bernapas. Gaya kontemporer bisa saja terbentuk dari beberapa langgam yang dikolaborasikan.

Kontemporer dalam konsep arsitektur dapat diartikan sebagai "suatu desain yang lebih maju, variatif, fleksibel, dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material, bentuk asimetris maupun teknologi yang digunakan dan menjadi tren pada tahun-tahun terakhir. Desain kontemporer menampilkan gaya yang lebih baru, gaya lama yang diberi label kontemporer akan menghasilkan suatu desain yang lebih segar dan berbeda dari kebiasaan. Kontemporer menyajikan kombinasi gaya seperti, modern kontemporer, klasik kontemporer, etnik kontemporer, dan lainnya



**Gambar 4.3** Contoh Desain Kontemporer

Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) , (2017)





Seni kontemporer yang lahir setelah era seni modern sangat mewakili kekinian baik dalam konsep maupun produk akhir yang dihasilkan. Para seniman atau arsitek yang menggeluti konsep kontemporer ini menuangkan ide dan konsep modern dalam karya-karya mereka serta menggabungkan antara idealisme dan trend yang diyakininya. Arsitektur kontemporer bisa juga dikatakan dengan istilah arsitektur non-vernakular dimana konsep kontemporer ini sangat memaksimalkan penggunaan produk atau material yang baru non-lokal secara aspiratif, inovatif dan memiliki resiko yang tinggi.



**Gambar 4.4** Contoh Desain Kontemporer

Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) , (2017)

Untuk menciptakan suatu desain kontemporer yang unik perlu dengan detail memperhatikan harmonisasi bentuk, warna, dan material yang digunakan didalam suatu bangunan agar terkesan menyatu. Konsep kontemporer ini ingin menyajikan sesuatu yang baru bagi orang-orang yang telah jenuh dengan sesuatu yang "biasa". Biasanya kontemporer memadukan banyak hal dalam desainnya, hal itulah yang menjadi identitas bagi desain kontemporer.



#### 4.4.2 Konsep Mikro

Konsep mikro merupakan konsep yang berkembang dari konsep makro. Berikut uraian dari konsep mikro.

##### a. Konsep Lantai

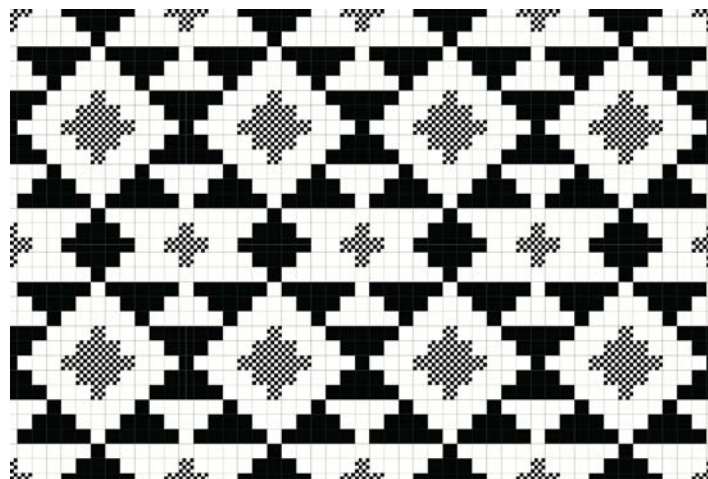
Lantai merupakan salah satu bagian dari elemen interior yang dapat bertugas sebagai pembatas *virtual* antar ruangan ataupun menjadi identitas bagi ruang tersebut. Bukan hanya desainnya yang perlu menjadi perhatian, namun juga kualitas materialnya. Beberapa diantara kualifikasi itu adalah ketahanan terhadap pemakaian harian, kelembaban dan beban, serta warna yang tahan lama. Pemilihan jenis lantai pun menjadi hal yang perlu diperhatikan, mulai dari halus hingga mengkilap atau warna *matte*, dengan atau tanpa tekstur, lantai tanah liat *rustic* atau lantai batu, lantai keramik atau lantai kayu, lantai sintetis atau lantai marmer.

Tenun Tais memiliki banyak ragam corak dan motif, namun bentuk geometris menjadi yang paling banyak ditemui. Karena ingin memberikan nuansa lokalitas pada ruangan yang ada di PBI, maka diterapkanlah pola lantai yang terinspirasi dari salah satu pola dari Tenun Tais. Pola yang ingin diterapkan merupakan gabungan dari beberapa pola dan pengulangan hingga membentuk pola yang diinginkan. Lantai pada Area Perpustakaan menggunakan material *granite tile* dengan ukuran 20x20 cm. Warna hitam dan putih *glossy* dipilih agar lantai menjadi elemen yang menonjol namun tidak berlebihan. Agar tidak terkesan monoton diselipkan pola menggunakan tile bermotif *checkerboard* dengan ukuran yang sama. Pola ini menjadi kesan kontemporer pada komposisi lantai pada area perpustakaan serta area konsultasi.



**Gambar 4.5** Pola Tenun Tais yang digunakan pada pola lantai

Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2017)



**Gambar 4.6** Penerapan Pola Tenun Tais Pada Lantai

Sumber : Dokumen Penulis (2018)

Penerapan pola Tenuns Tais yang di padukan dengan warna monokrom, menghasilkan kombinasi yang harmonis. *Finishing granite tile* yang *glossy* menjadikan lantai terlihat mewah namun tetap sederhana. Meskipun pola tidak terlalu rumit namun perlu ketelitian saat pemasangan, karena jika tidak akan terlihat seperti satu kesatuan.



Pada area *Pre-function* juga diterapkan penggunaan material *granite tile* dengan *finishing glossy* dengan pola yang diturunkan dari *brand identity* PBI. Berbeda dengan ruang sebelumnya, pada area ini pola lebih sederhana dikarenakan area ini di gunakan untuk banyak fungsi.



**Gambar 4.7** Penerapan *Brand Identity* Pada Lantai

Sumber : Dokumen Penulis (2018)

Pada area *auditorium* elemen lantai menggunakan material karpet untuk menunjang system aksutik dari ruangan ini. Pemilihan pola disesuaikan dengan *brand identity* PBI yaitu bentukan geometris belah ketupat dengan detail garis didalamnya. Warna yang dipilih juga disesuaikan dengan *brand identity* dari institusi PBI.



**Gambar 4.8** Contoh Motif Karpet

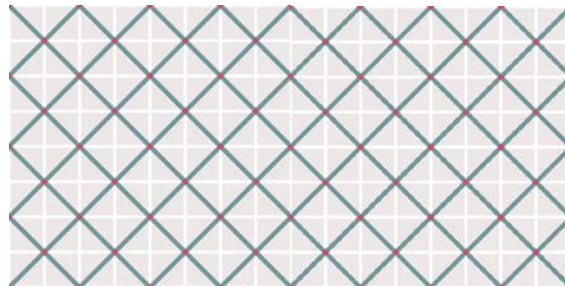
Sumber : [\(2017\)](https://shawfloors.com_)





b. Konsep Dinding

Pada area dinding perpustakaan dan area konsultasi menggunakan *wallpaper* sebagai pelengkap desainnya. *Wallpaper* dipilih karena perawatan yang mudah serta pengaplikasian yang tidak terlalu rumit. Pada area tersebut menggunakan *wallpaper* dengan motif yang disesuaikan dengan *brand identity* PBI serta desain yang ada. Motif wallpaper sengaja dibuat kecil, sehingga dari kejauhan hanya terlihat seperti tembok polos biasa namun lebih dari itu jika dilihat lebih dekat.



**Gambar 4.9** *Wallpaper Cutomized Pattern*

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)

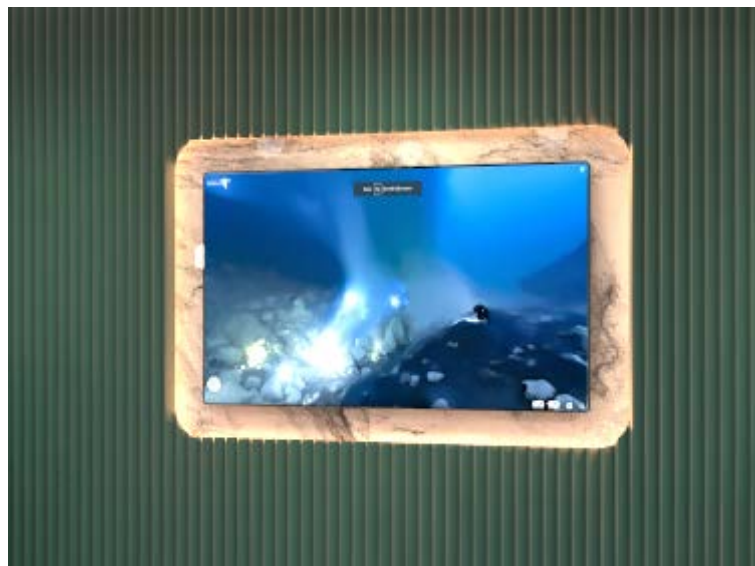


**Gambar 4.10** Aplikasi *wallpaper* pada area baca

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)



Selain itu, terdapat penggunaan dinding berbahan gypsum berwarna hijau *tosca* dengan bentuk segita memanjang *vertical* yang tersusun rapih. Ditengah dinding ini terdapat lubang untuk menempatkan layar, yang menggunakan material granite yang disempurnakan dengan penggunaan *led strip* untuk memberikan *ambience light* pada lubang tersebut. Selain pada ruang terpilih satu, dinding gypsum juga diterapkan pada area *pre-function*.



**Gambar 4.11** Aplikasi dinding gypsum

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)



**Gambar 4.12** Aplikasi dinding gypsum

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)



Pada kolom di selipkan nuansa lokalitas Indonesia, yaitu berupa anyaman rotan yang melilit keseluruhan permukaan kolom. Material rotan yang digunakan pada kolom, menjadikan elemen ini menjadi poin yang cukup kuat untuk mendukung desain keseluruhan.



**Gambar 4.13** Aplikasi anyaman rotan pada kolom

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)

Pada area teretetu seperti ruang ganti/ persiapan maupun ruang operator menggunakan lapisan kayu pada dinding agar memunculkan kesan nyaman dan hangat.



**Gambar 4.14** Penerapan Elemen Kayu Pada Dinding

Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) , (2017)



c. Konsep Plafon

Plafon dibuat tidak terlalu menonjol, karena untuk menyeimbangkan dengan elemen lain yang sudah cukup berbicara pada desain ruangan yang ada di PBI. Konsep plafon yang diterapkan hanya berupa drop ceiling yang mengikuti bentuk ruangan, serta ditambahkan led strip sebagai ambience light dan membuat plafon terlihat lebih terang.



**Gambar 4.13** Aplikasi anyaman rotan pada kolom

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)

d. Konsep Furniture

Pemilihan furnitur pada interior merupakan hal penting, karena nantinya furnitur akan menjadi elemen menonjol pada sebuah ruangan. Selain memperhatikan fungsi, ergonomi hal lain yang perlu diperhatikan adalah estetika dari sebuah furniture. Furnitur dengan bahan dasar kayu dan rotan dipilih sebagai furniture yang paling mendominasi pada area konsultasi serta area baca.



**Gambar 4.14** Furnitur dengan kayu *solid*

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)



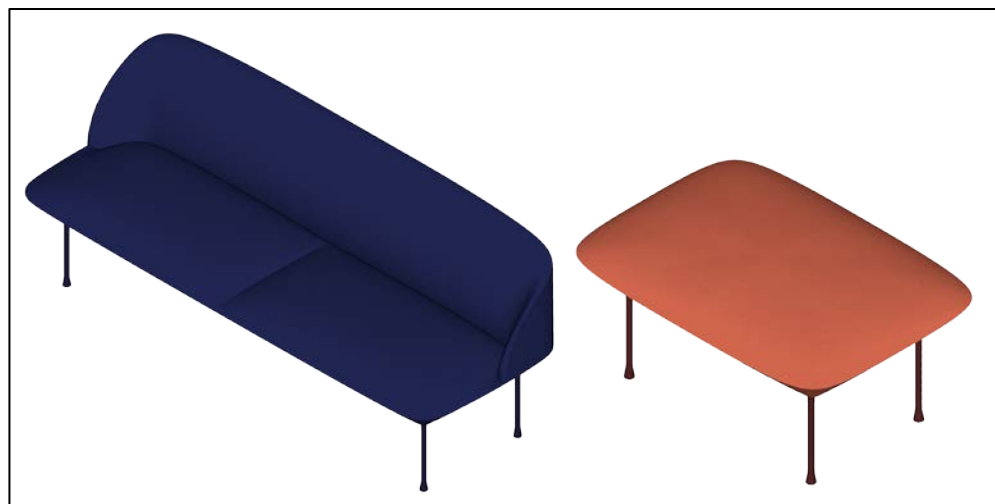
Selain kursi dengan material kayu solid, terdapat juga furniture berbahan rotan yang digunakan pada area tunggu. Furnitur rotan dengan nilai estetika mampu memberi poin lebih pada desain akhir PBI nantinya.



**Gambar 4.15** Furnitur Rotan

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)

Terdapat pula sofa 3 *seater* dan 1 *seater*, sebagai penunjang area tunggu. Sofa berikut memiliki desain simpel dengan warna sesuai dengan *brand identity* PBI.



**Gambar 4.16** Sofa 3 *seater* dan 1 *seater*

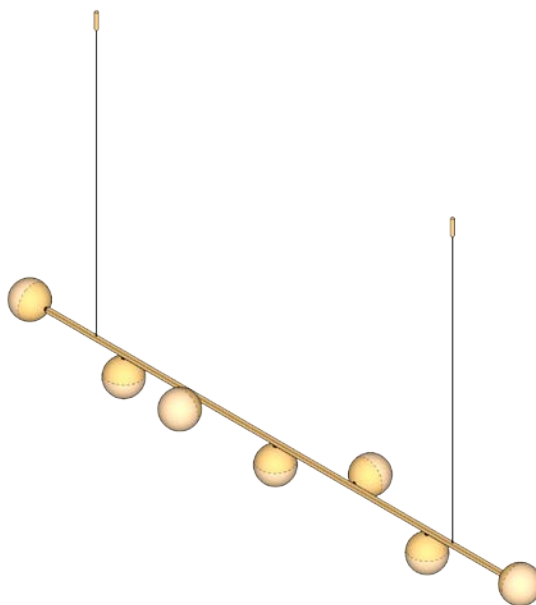
Sumber : Dokumen Penulis , (2018)





e. Konsep Elemen Estetis

Elemen estetis yang menonjol adalah lampu gantung. Lampu gantung mendekatkan sumber cahaya kepada pengguna sehingga cahaya yang dihasilkan lebih fokus. Cahaya yang fokus ini dapat membuat suasana lebih intim antar pengguna.



**Gambar 4.17** Contoh lampu gantung

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)



**Gambar 4.18** Contoh aplikasi lampu gantung

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)



f. Konsep Skema Warna

Warna yang dominan diterapkan pada desain interior Pusat Budaya Indonesia adalah warna yang telah ada dari brand identity yang telah penulis buat. Warna warna tersebut didapat dari proses pembentukan *brand identity* PBI yang mengacu pada unsur lokalitas serta mempertimbangkan konsep kontemporer yang akan diusung pada desain interior Pusat Budaya Indonesia.



**Gambar 4.19** Palet Warna *Brand Identity* PBI

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)

Dari warna warna diatas, ada 4 warna utama yaitu ungu, merah muda, kuning dan *tosca*. Selain 4 warna utama tersebut, ada juga 12 warna komplemen sebagai palet warna yang menunjang proses mendesain interior Pusat Budaya Indonesia.



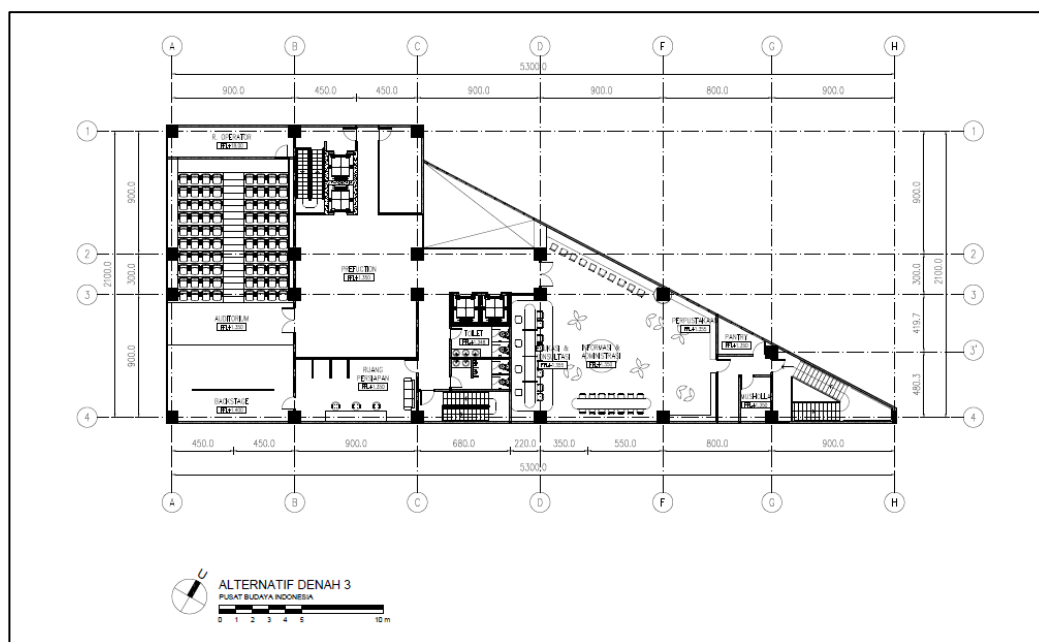
## BAB V

### PROSES DAN HASIL DESAIN

#### 5.1 ALTERNATIF LAYOUT

Pada tahap ini dibuat beberapa alternatif *layout* yang dibuat berdasarkan hasil studi dan analisa pada bab sebelumnya, meliputi studi eksisting bangunan, studi analisa pengguna, studi aktifitas dan kebutuhan ruang, dan hubungan antar ruang. Alternatif *layout* selanjutnya akan dipilih menggunakan *objective weighed method* yang ditentukan oleh beberapa aspek yang mendukung konsep perancangan. Berikut hasil dari beberapa alternative *layout* untuk Pusat Budaya Indonesia.

##### 5.1.1 Alternatif Layout 1



**Gambar 5.1** Alternatif *layout* 1

Sumber : Dokumen Pribadi , (2018)

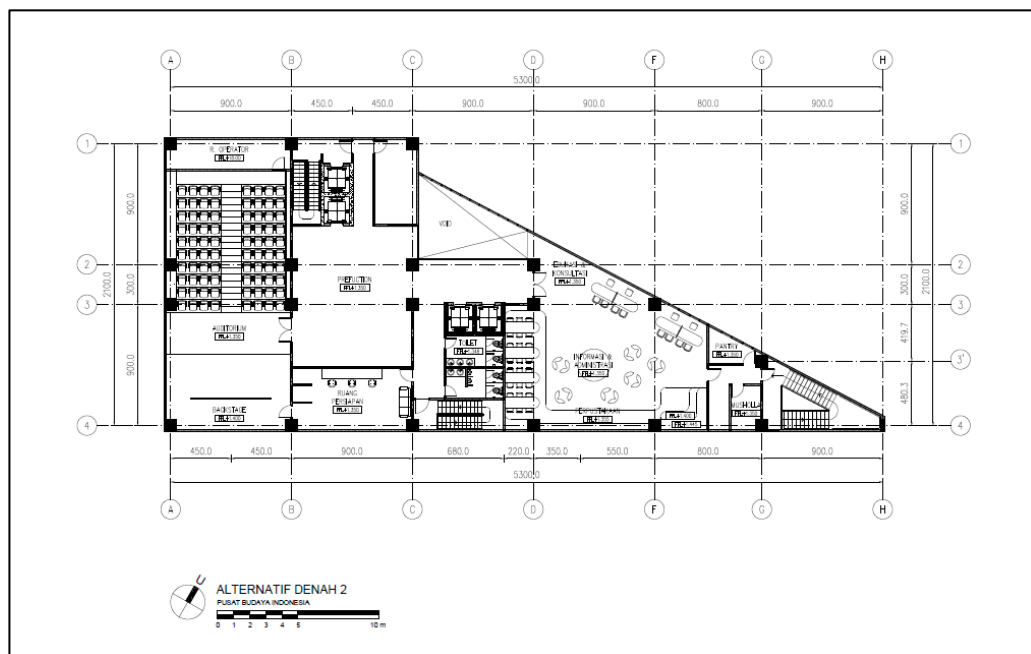
Pada alternatif *layout* 1, ketika pengunjung memasuki ruangan langsung disambut meja dan kursi untuk membaca buku. Untuk area konsultasi berada di sebelah kanan pintu masuk, didepannya diletakan beberapa *armchair* serta sofa



untuk pengunjung yang difungsikan sebagai area menunggu antrian *counter* konsultasi.

Terdapat area untuk membaca buku di dinding paling kanan setelah pintu masuk. Pada sudut yang berdekatan terdapat rak buku koleksi PBI yang bisa dibaca oleh pengunjung. Didepan rak buku juga terdapat beberapa stool yang bisa digunakan pengunjung untuk duduk sambil membaca buku yang ada.

### 5.1.2 Alternatif Layout 2



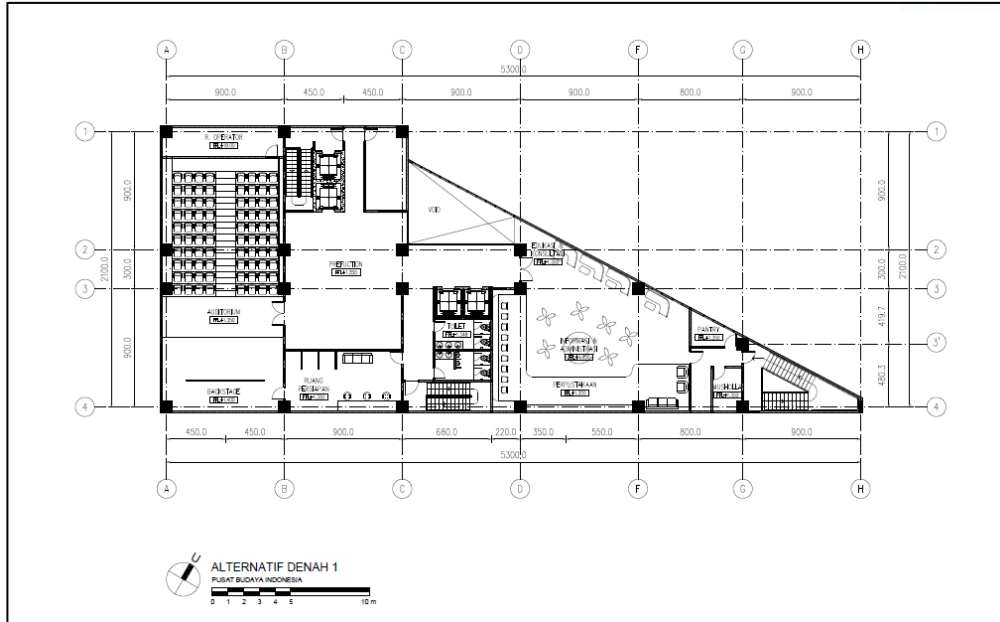
**Gambar 5.2** Alternatif *layout* 2

Sumber : Dokumen Pribadi , (2018)

Pada alternatif *layout* 2, saat pengunjung memasuki ruangan langsung disambut 4 meja konter. Di sebelah kanan pintu masuk ditempatkan area membaca buku, serta meja dan kursi untuk para pengunjung. Dibelakang area tunggu terdapat lemari buku yang mudah diakses pengunjung sembari menunggu antrian konter konsultasi. Lalu disebelah lemari buku terdapat area dimana pengunjung bisa duduk di lantai atau pun menggunakan *bean bag* sembari membaca buku.



### 5.1.3 Alternatif Layout 3



**Gambar 5.3** Alternatif *layout* 3

Sumber : Dokumen Pribadi , (2018)

Pada alternatif *layout* 3 ini tidak banyak berbeda dari alternatif ke-2, yang paling terlihat perbedaannya hanya melalui pemilihan furniture. Pada ruang terpilih 3 sengaja dibuat tanpa ada furniture yang *massive*, dikarenakan ruangan tersebut berfungsi sebagai *pre-function* dimana ruangan tersebut harus bisa digunakan untuk beberapa fungsi sekaligus. Aktivitas yang terprogram pada ruangan tersebut yaitu pameran karya, bisa menjadi tempat *workshop*, dan tempat persinggahan dari satu ruangan ke ruangan yang lain.

Pada ruang terpilih 2, yaitu *auditorium*, difungsikan untuk pemutaran film, *talkshow*, pertunjukan minat dan bakat. Ruangan ini berkapasitas 100 orang yang ditandai dengan jumlah kursi yang tersedia. Untuk ukuran *auditorium* ruangan ini termasuk kecil termasuk dayaampungnya.





#### 5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout

Dari tiga alternatif *layout* akan di seleksi menggunakan *weighted method* untuk memilih alternative *layout* mana yang terbaik yang mengacu pada beberapa krtieria yang sudah di tentukan. Berikut table *weighted method* yang digunakan.

	Kriteria/Tujuan	A	B	C	D	NILAI	Peringkat
A	Budaya Indonesia	-	0	1	0	1	III
B	Kontemporer	1	-	1	1	3	I
C	Nyaman	0	0	-	0	0	IV
D	Lokalitas	1	0	1	-	2	II

RANKING	KRITERIA DESAIN	NILAI	PERBANDINGAN	BOBOT RELATIF
I	Kontemporer	100	100:335=0,298	0,30
II	Lokalitas	90	90:335=0,268	0,27
III	Budaya Indonesia	80	80:335=0,238	0,24
IV	Nyaman	65	65:335=0,194	0,19
	Total Bobot	335		1,00

**Gambar 5.4** *Objective Weigthed Method*

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

objective	weight	parameter	Alt 1			Alt 2			Alt 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
Kenyamanan	0.15	Antropometri	G	9	1.35	G	7	1.5	G	6	0.9
		Tepat Guna									
Kontemporer	0.5	Material	VG	9	4.5	G	7	3.5	G	7	3.5
		Bentukan									
Lokalitas	0.35	Elemen Budaya	G	8	2.8	G	7	2.45	G	6	2.1
Overall Utility value			8.65			7.45			6.5		

**Gambar 5.5** *Objective Weigthed Method*

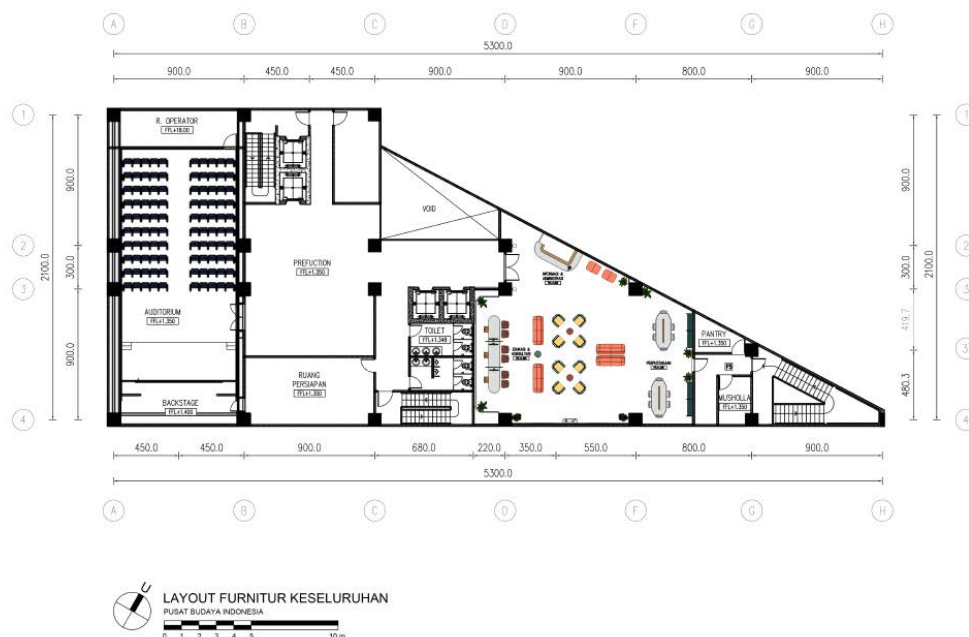
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Berdasarkan perhitungan dengan *weighted method* di atas, diketahui bahwa *layout* terpilih adalah alternatif *layout* 1. Alternatif *layout* 1 memiliki nilai tertinggi dalam kriteria diatas.



## 5.2 PENGEMBANGAN ALTERNATIF LAYOUT

Meskipun alternatif 1 dinilai paling baik dari penilain *weighted method*, namun *layout* tersebut masih perlu di kembangkan dan disempurnakan lagi. alternatif *layout* 1 masih memiliki beberapa kekurangan. Oleh karena itu, *layout* tersebut dikembangkan agar menjadi layout yang fungsional, efisien, dan mampu memberikan fasilitas yang menunjang kebutuhan pengguna secara maksimal.

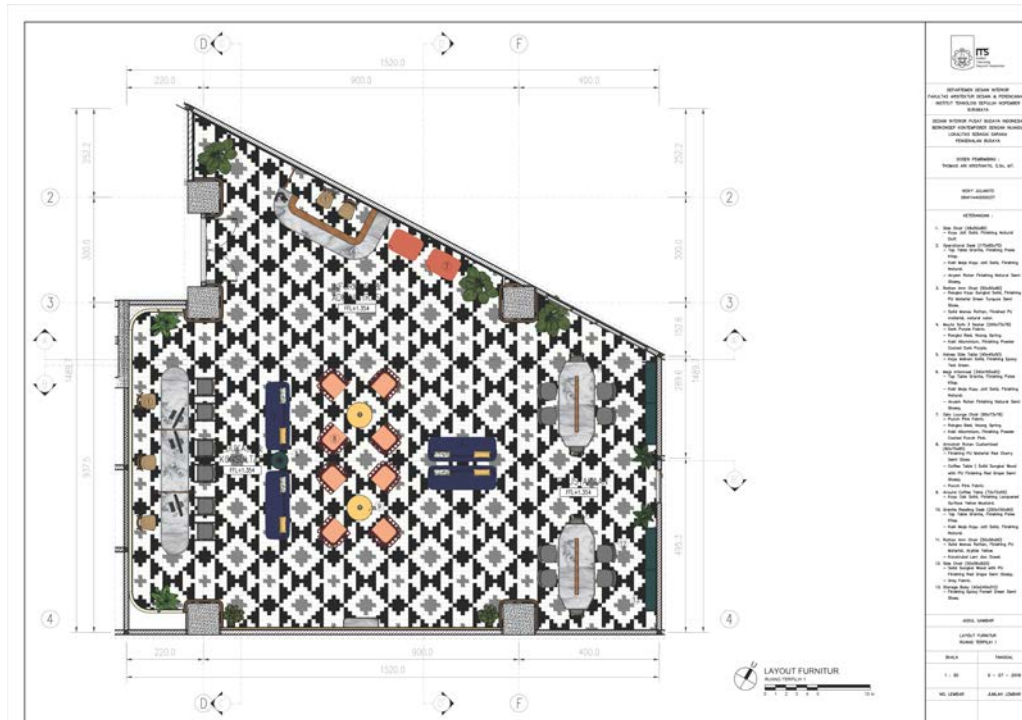


**Gambar 5.6** Layout Furnitur Terpilih

*Sumber : Dokumen Pribadi (2018)*

## 5.2.1 Pengembangan Ruang Terpilih Satu

### a. Layout Furnitur



**Gambar 5.7** Layout furnitur ruang terpilih satu

Sumber : Dokumen Penulis . (2018)

Ruang terpilih 1 merupakan ruangan dengan 3 fungsi yang berbeda. Fungsi yang pertama adalah sebagai area konsultasi bagi pengunjung yang ingin mengetahui informasi lebih tentang Indonesia. Fungsi yang kedua adalah sebagai pusat informasi tentang Indonesia. Fungsi yang ketiga adalah sebagai area *mini library*.

Untuk area konter, terdapat 3 pos yang disediakan agar tidak terjadi antrian yang panjang saat banyak pengunjung. Dibagian belakang terdapat 2 LED monitor yang menyuguhkan foto dan video dalam format 360° tentang Indonesia, sehingga pengunjung memiliki experience lebih dalam mengenal budaya Indonesia.

Pada area rak buku juga terdapat 2 meja besar yang bisa digunakan pengunjung untuk menikmati buku bacaan yang tersedia. Ruangan ini mampu menampung hingga 25 orang dengan sirkulasi yang baik



b. 3D Perspektif



**Gambar 5.8** Hasil desain area *mini library*

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)

Pada area *mini library* terdapat 2 lemari buku yang didepannya diletakan meja serta kursi agar pengunjung yang datang bisa membaca buku dengan nyaman. Meja yang berada di depan lemari terbuat dari gabungan kayu *solid* dan *granite* untuk *top table* nya. Penerapan konsep kontemporer bisa dirasakan dari penggunaan *mix material* serta warna yang diberikan pada *furniture* yang ada.

Diatas meja baca di aplikasikan lampu gantung dengan betnuk yang unik agar pengunjung merasa nyaman saat membaca. Lampu gantung tersebut menggunakan material *brass metal*. Ditengah meja disediakan *port* untuk pengunjung yang membutuhkan sumber listrik untuk *gadget* mereka.

Disamping lemari sengaja di letakan tanaman agar suasana ruangan tidak kaku dan terasa selalu segar. Ditengahnya terdapat pintu yang mengarah pada *pantry* yang berada di balik ruangan ini.



**Gambar 5.9** Hasil desain area tunggu konsultasi

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)

*View* diatas adalah area tunggu untuk pengunjung yang sedang mengantri untuk konsultasi. Kursi rotan berwarna merah serta *coffe table* berwarna kuning menjadi *point of interest* pada ruangan ini. Furnitur rotan dipilih karena rotan menjadi material yang banyak tumbuh di Indonesia, ditambah lagi keahlian tangan para pengrajin rotan yang diakui dunia ini menamabah nilai lokalitas dari sebuah furniture rotan.

Pada area dinding menggunakan material gypsum dengan finishin cat berwarna *tosca matt*. Pada dinding terdapat LED screen untuk media interaktif, yaitu dengan media foto dan video 360' yang dipadukan dengan teknologi VR yang berisi konten tentang Indonesia.





**Gambar 5.10** Hasil desain area konsultasi

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)

c. Detail Furnitur dan Elemen Estetis



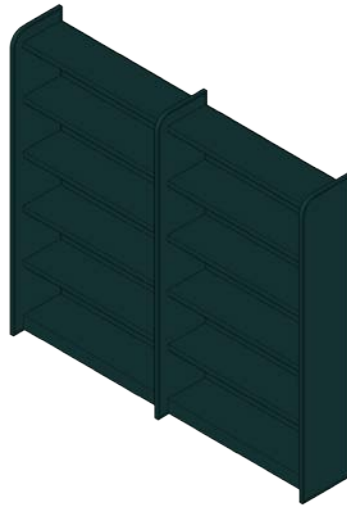
**Gambar 5.11** Hasil desain furnitur satu pada ruang terpilih satu

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)

Kursi diatas adalah hasil desain dari penulis yang digunakan pada area konsultasi. Rangka kaki kursi ini terinspirasi oleh bentukan rumah adat timor leste yang berbentuk trapesium. Kemudian diberi finishing berwarna hijau *tosca* tua .



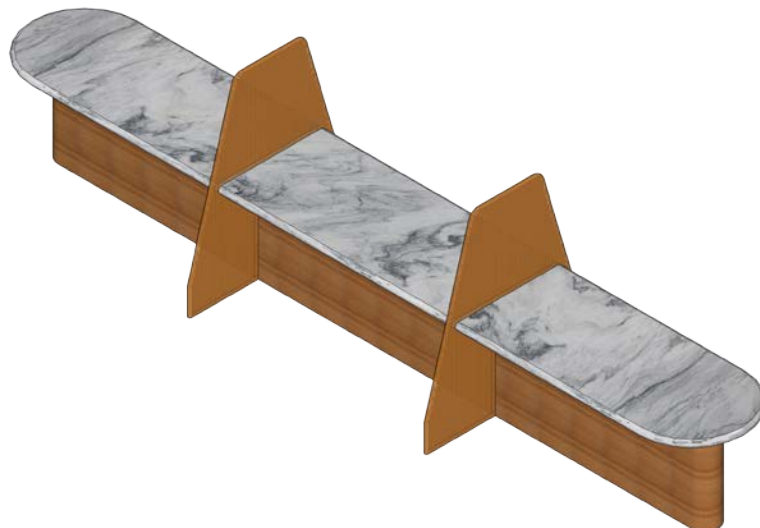
Bagian *armrest* menggunakan material rotan berwarna natural dan disatukan dengan rangka menggunakan lilitan rotan berwarna coklat tua.



**Gambar 5.12** Hasil desain furnitur dua pada ruang terpilih satu

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)

Lemari diatas adalah hasil desain dari penulis yang digunakan pada area konsultasi. Lemari ini mengguakan material kayu *solid* yang diberi *finishing* warna hijau tua *matte*.



**Gambar 5.13** Hasil desain furnitur tiga pada ruang terpilih satu

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)



Meja konter konsultasi diatas adalah furnitur terpilih tiga dari ruang terpilih satu. Meja ini menggunakan kayu *solid* pada bagian kaki, *granite* sebagai *top table*-nya. Bagian pemisah mengadopsi bentukan rumah adat Timor Leste yang ditransformasikan ke bentuk yang lebih sederhana.



**Gambar 5.14** Hasil desain furnitur empat pada ruang terpilih satu

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)



**Gambar 5.15** Elemen estetis pada ruang terpilih satu

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)

Elemen estetis pada ruang terpilih satu diatas adalah berupa lampu gantung, dengan kap terbuat dari anyaman rotan dengan warna *natural*.



## 5.2.2 Pengembangan Ruang Terpilih Dua

### a. Layout Furnitur



**Gambar 5.16** Layout furnitur ruang terpilih dua

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)

Ruang terpilih dua adalah *auditorium* yang difungsikan untuk pertunjukan karya seni, pemutaran *film* maupun *video* lain. Ruangan ini berkapasitas 120 orang dengan jumlah kursi 100 buah. Ruangan ini dilengkapi dengan sistem suara setara bioskop. Pada bagian depan terdapat panggung yang digunakan sebagai area *perform* para *performer*. Ruangan ini didukung dengan ruangan ganti yang berada di sebelah *backstage*. Ruang operator pemutaran berada dibelakang auditorium. Meskipun sebagai *auditorium* ruangan ini terbilang cukup kecil namun ruangan ini mampu memaksimalkan fungsinya.



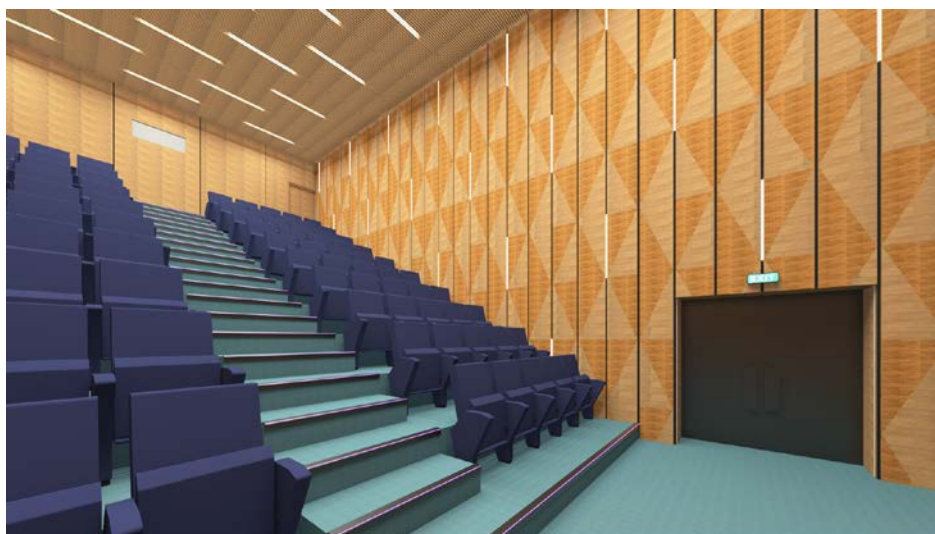
b. 3D Perspektif



**Gambar 5.17** Hasil Desain Auditorium

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)

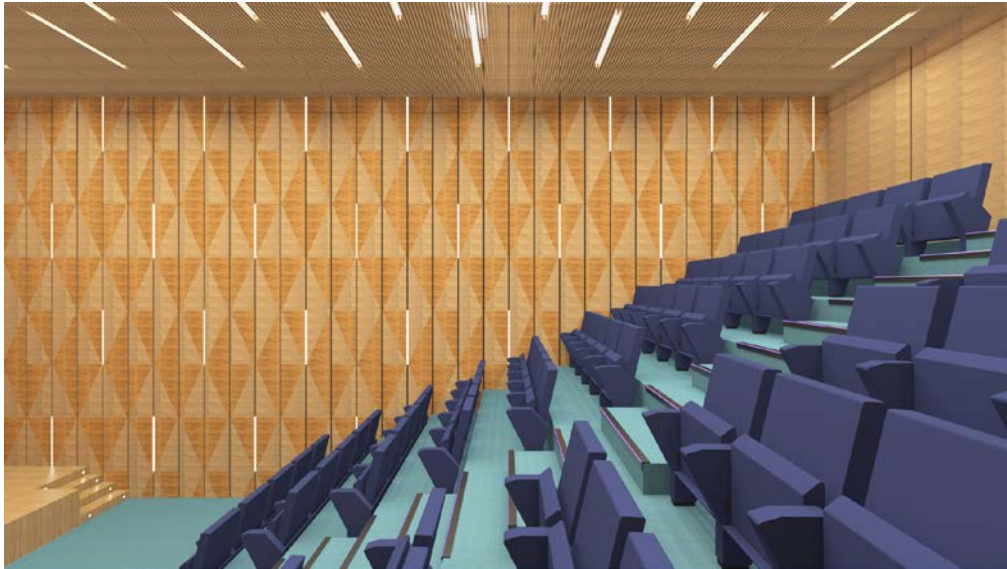
Gambar di atas merupakan salah satu view ruang terpilih dua. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, ruangan ini berfungsi sebagai *auditorium*. Tersedia 100 kursi didalam ruangan ini. Kursi tersebut otomatis akan terlipat ke atas jika tidak di gunakan.



**Gambar 5.18** Hasil Desain Area Auditorium

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)





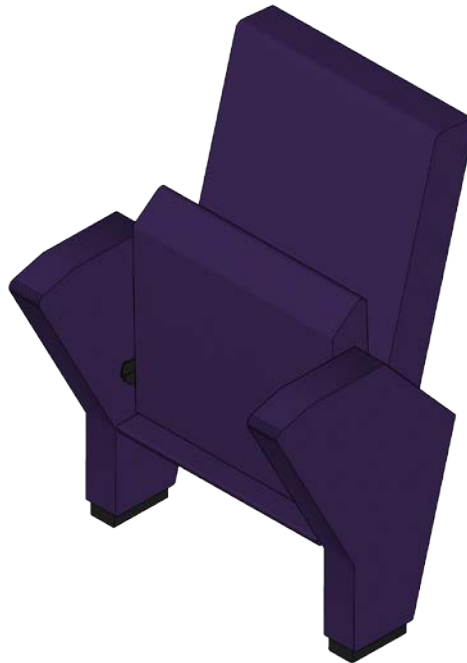
**Gambar 5.19** Hasil Desain Area Auditorium

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)

Penerapan konsep desain dapat dilihat dari panel akustik dinding yang membentuk pola yang di transformasikan dari bentuk dua tangan yang sedang berjabat. Warna karpet dan kursi disesuaikan dengan *brand identity* dari Pusat Budaya Indonesia.

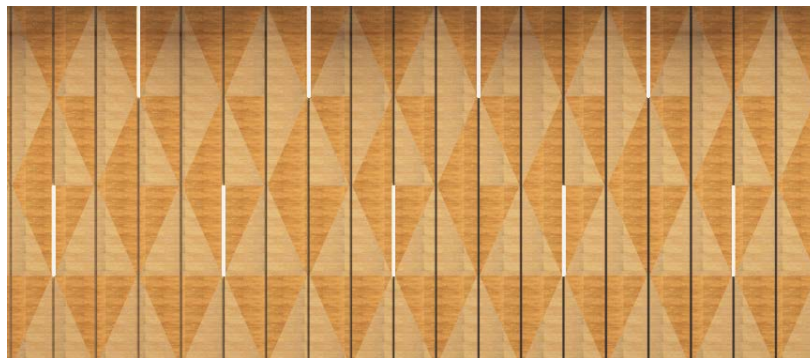
Ruangan ini di desain tidak terlalu mencolok tapi tetap memiliki idetitas, hal ini disesuaikan dengan kebutuhan ruangan ini menjadi *auditorium*. Kemudian di setiap anak tangga diberi *stair nose* dengan LED di dalamnya agar terlihat saat lampu diredupkan untuk kepentingan memutar video.

c. Detail Furnitur dan Elemen Estetis



**Gambar 5.20** Furnitur terpilih ruang terpilih 2

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)



**Gambar 5.21** Elemen estetis pada ruang terpilih dua

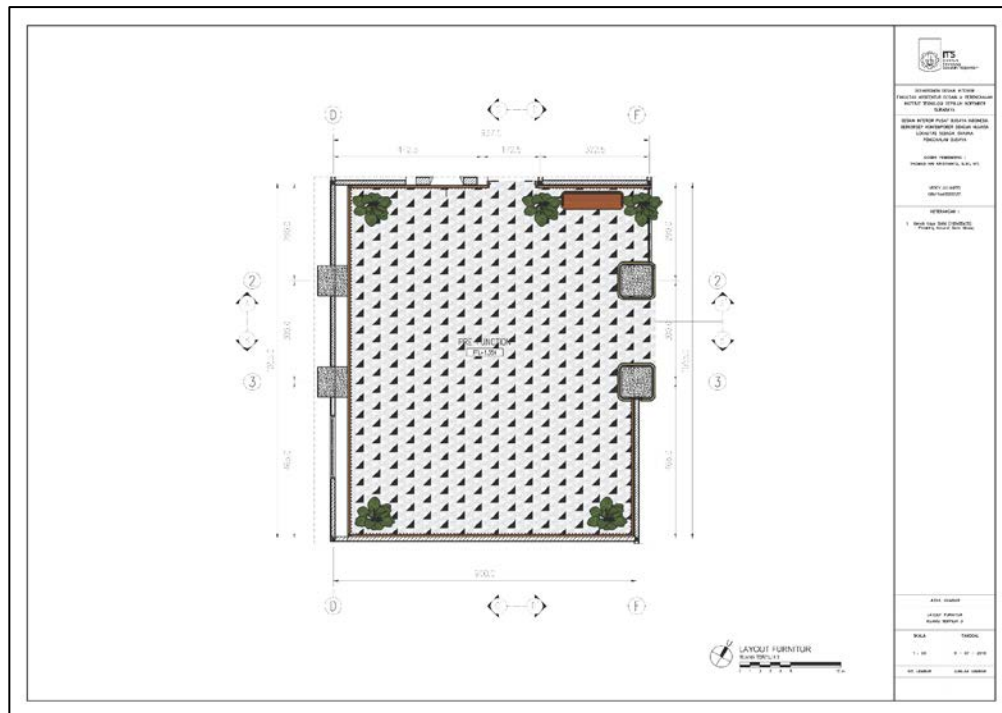
Sumber : Dokumen Penulis , (2018)

Panel dinding akustik diatas menerapkan pola yang di adopsi dari pola Tenun Tais dan juga *brand identity* PBI. *Finishing* pada panel dibuat sederhana agar tidak mengganggu focus pengguna pada area panggung.



### 5.2.3 Pengembangan Ruang Terpilih Tiga

#### a. Layout Furnitur



**Gambar 5.22** Layout Furnitur Ruang Terpilih 3

Sumber : dokumen pribadi

Area terpilih 3 merupakan area *pre-function* yang berfungsi sebagai area transisi atau tempat singgah. Pada area ini sengaja tidak diberi banyak furniture karena area ini bisa menjadi area yang multifungsi. Hanya ada satu *bench* diletakan didekat *lift* ditujukan untuk orang sedang menunggu atau pun para lansia.



b. 3D Perspektif



**Gambar 5.23** Hasil desain area *pre-function*

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)

Gambar diatas adalah salah satu *view* pada ruang terpilih tiga. Ruang ini adalah ruang *pre-function* yang bisa digunakan untuk banyak kegiatan, salah satunya sebagai tempat untuk pelaksanaan pameran. Konsep desain yang diterapkan pada ruangan ini tidak terlalu rumit. Tembok gypsum dengan pola sederhana memberikan satu kesan tersendiri bagi ruangan ini.



**Gambar 5.24** Hasil desain area *pre-function*

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)



**Gambar 5.25** Hasil desain area *pre-function*

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)

Gambar diatas adalah area dari ruang terpilih tiga yaitu *lobby lift*. Penggunaan material pada gypsum yang di beri sentuhan LED strip memberikan *aambience light* yang hangat. Pintu *lift* di desain sederhana dengan balutan metal *semiglossy*.



**Gambar 5.26** Hasil desain area *pre-function*

Sumber : Dokumen Penulis , (2018)





## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dibahas pada bab pembahasan sebelumnya, Tugas Akhir Desain Interior Pusat Budaya Indonesia Dengan Konsep Kontemporer Dengan Nuansa Lokalitas Sebagai Sarana Pengenalan Budaya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pusat Budaya Indonesia menjadi lembaga yang aktif melakukan program-nya dalam memperkenalkan budaya Indonesia kepada dunia.
2. Pusat Budaya Indonesia di Timor Leste masih terhitung baru dan menjadi yang pertama yang dimiliki Indonesia, maka dari itu perlu perhatian lebih terutama pada desain interior gedung PBI serta *brand identity* yang menjadi identitas suatu institusi.
3. Dalam perencanaan interior suatu institusi brand identity sebagai *guideline* agar identitas institusi tersebut terjaga.
4. Perlunya perhatian lebih dari pemerintah untuk perencanaan Pusat Budaya Indonesia, mulai dari pengadaan bahan untuk pengerjaan interior dan pengadaan alat atau instrumen dan kelengkapannya yang perlu dikirim dari Indonesia sebagai benda koleksi sebuah Pusat Budaya Indonesia.
5. Adanya banyak potensi yang dapat dikembangkan, mengingat Pusat Budaya Indonesia bisa menjadi awal dari pemasukan bagi devisa negara dan tak lupa sebagai sarana pengenalan budaya Indonesia semakin dikenal masyarakat dunia.

#### **6.2 SARAN**

Selama proses pengerjaan Tugas Akhir Desain Interior Pusat Budaya Indonesia Dengan Konsep Kontemporer Dengan Nuansa Lokalitas Sebagai Sarana Pengenalan Budaya, permasalahan yang ada dan muncul selama proses saling berkaitan dan kompleks. Sehingga desain yang telah penulis buat mampu menjadi jawaban



permasalahan yang pada Pusat Budaya Indonesia di Timor Leste. Dalam rangka saling berbenah, maka munculah beberapa saran untuk pihak terkait, antara lain :

#### **6.2.1 Saran Bagi Peneliti Selanjutnya**

Berdasarkan keseluruhan pembahasan dalam tulisan ini dapat diambil rekomendasi untuk peneliti selanjutnya jika ingin menjadikan institusi resmi dan besar seperti pusat budaya Indonesia di luar negeri perlu mengetahui lebih dalam tentang sejarah negara tersebut, perekonomian, kebudayaan, hubungan kedua negara, kemudian perlu juga mengetahui mengenai permasalahannya, potensi *site*, arah konsep serta suasana yang diinginkan sehingga dapat menjadi panduan perumusan konsep ruang yang lebih maksimal sehingga ruang yang ada bisa termaksimalkan dengan baik seperti yang sudah kita rencanakan.

#### **6.2.2 Saran Bagi Pusat Budaya Indonesia di Timor Leste**

Bagi Pusat Budaya Indonesia di Dili, Timor Leste agar menerapkan rancangan penulis sebagai salah satu cara untuk memaksimalkan program yang telah di programkan. Selain itu agar PBI menjadi daya tarik tersendiri bagi warga Timor Leste karena memiliki desain yang menarik dengan menghadirkan nuansa lokalitas Indonesia dan Timor Leste. Serta mampu menjadikan PBI sebagai perwakilan *image* Indonesia yang baik di mata internasional.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Panero, Julius, dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension & Interior Space. London: The Architectural Press Ltd.
- [2] Kristianto, Thomas Ari, Budianto, Caesario Ari., Wahyudie, Prasetyo. 2016. *Representasi Desain Indisch Tropic dalam Desain Interior Museum Pendidikan Dokter Indonesia di Surabaya*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- [3] Wahana Arsitektur Indonesia, “Arsitektur Kontemporer,” Mei 2009. Available: <http://wahana-arsitektur-indonesia.blogspot.co.id>. (Diakses pada Oktober 2017)
- [4] D. Erlangga, “Arsitektur Kontemporer,” 27 September 2013 : <https://studioideal.wordpress.com/>. (Diakses November 2017)
- [5] Indonesia Tingkatkan Kerjasama Bilateral Dengan Timor Leste : <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20160126182602-85-106873/indonesia-tingkatkan-kerjasama-bilateral-dengan-timor-leste> (diakses pada September 2017).
- [6] <http://e-journal.uajy.ac.id/8470/3/TA213756.pdf> , (diakses pada September 2017).
- [7] Pusat Budaya Indonesia Berdiri di Dili , <https://www.republika.co.id/berita/koran/nusantara-koran/14/08/28/nb039j28-pusat-budaya-indonesia-berdiri-di-dili> , (diakses pada November 2017).
- [8] Pusat Budaya Indonesia di Dili oleh Baskoro Tedjo dan Tim , <http://www.konteks.org/pusat-budaya-indonesia> , (diakses pada September 2017)
- [9] Akan ada pusat kebudayaan Indonesia di Dili , <http://nasional.kontan.co.id/news/akan-ada-pusat-kebudayaan-indonesia-di-dili> , (diakses pada September 2017).
- [10] HUBUNGAN TIMOR LESTE – INDONESIA , <https://nurjanahhana.wordpress.com/2014/04/24/hubungan-timor-leste-indonesia/> , (diakses pada September 2017).
- [11] Membangun Pusat Budaya Indonesia di Luar Negeri , <https://www.kompasiana.com/hazpohan/5500835d8133119f19fa7a58/membangun-pusat-budaya-indonesia-di-luar-negeri> , (diakses pada September 2017).



- [12] <http://www.timorleste.tl/> , (diakses pada November 2017).
- [13] <http://seputarbudayanusantara.blogspot.com/2017/01/kebudayaan-timor-leste.html> , diakses 18 November 2018).
- [14] <http://norberto-naza.16mb.com/budaya-wisata/rumah-adat-timor-leste/> , (diakses 18 September 2018).
- [15] <http://elmablogaddres.blogspot.com/> , (diakses 21 September 2018)
- [16] <http://gomes-nelsia.blogspot.com/p/makanan-tradisional-timor-leste.html> , (diakses 22 Oktober 2018).
- [17] [https://id.wikipedia.org/wiki/Agama\\_di\\_Timor\\_Leste](https://id.wikipedia.org/wiki/Agama_di_Timor_Leste) , (diakses 17 November 2018)
- [18] [www.goethe.de/ins/id](http://www.goethe.de/ins/id) , (diakses pada Desember 2017)
- [19] <https://www.ifi-id.com/> , (diakses pada November 2017)
- [20] <https://manual.co.id/article/a-look-into-goethe-institut> , (diakses pada September 2017).
- [21] <https://www.archdaily.com/779863/embassy-of-france-and-french-institute-in-jakarta-segond-guyon-architectes> , (diakses pada September 2017).

**DESAIN INTERIOR PUSAT BUDAYA INDONESIA  
BERKONSEP KONTEMPORER DENGAN NUANSA LOKALITAS  
SEBAGAI SARANA PENGENALAN BUDAYA**

Nama : Vicky Julianto  
NRP : 08411440000037  
Departemen : Desain Interior  
Dosen Pembimbing : Thomas Ari Kristianto, S.Sn, MT.

**ABSTRAK**

Sejak 2002, hubungan Timor Leste dengan Indonesia kian membaik. Hal ini dibuktikan makin banyaknya kerja sama yang dilakukan antar dua negara. Pada 2013 Pemerintah Timor Leste dan Indonesia sepakat untuk menyediakan lahan untuk Pusat Budaya Indonesia di Dili, Timor Leste. Dengan hadirnya PBI, diharapkan diplomasi lewat budaya semakin mempererat hubungan kedua negara. Pusat Budaya Indonesia di Dili, Timor Leste merupakan Pusat Budaya Indonesia yang pertama dimiliki oleh Indonesia. Kegiatan PBI yang utama adalah sebagai pusat informasi budaya dan umum dengan layanan perpustakaan buku-buku tentang Indonesia, sekaligus sebagai sarana untuk workshop, seminar/diskusi, latihan seni budaya tari, nyanyian, musik, film dan teater baik tradisional maupun modern, kuliner, dan kursus bahasa Indonesia. Metode yang digunakan dalam penulisan ini yaitu meliputi identifikasi objek, identifikasi masalah, studi pustaka, studi literatur, dan objek pembandingan. Studi objek pembandingan dilakukan karena objek perencanaan tergolong objek yang jarang ditemui. Dengan membandingkan objek dengan objek yang setara maka penulis akan mendapatkan gambaran terhadap objek yang akan dikerjakan. Konsep yang dihadirkan pada Pusat Budaya Indonesia adalah dengan menciptakan suasana interior yang nyaman serta tidak monoton. Konsep kontemporer dipilih karena lebih fleksibel serta selalu update kemudian di kombinasikan dengan nuansa lokalitas. Lokalitas disini meliputi budaya Timor Leste serta lokalitas Indonesia secara keseluruhan.

***Kata Kunci : Pusat Budaya Indonesia, Lokalitas, Kontemporer, Indonesia, Timor Leste,***



***INTERIOR DESIGN OF INDONESIAN CULTURE CENTER  
CONCEPTING CONTEMPORARY WITH LOCALITY NUANCE  
AS CULTURAL INTRODUCTION FACILITIES***

Name : Vicky Julianto  
NRP : 08411440000037  
Department : Interior Design  
Lecturer : Thomas Ari Kristianto, S.Sn, MT.

***ABSTRACT***

*Since 2002, East Tmor's relations with Indonesia have improved considerably. This is evidenced by the increasing number of collaborations between the two countries. In 2013 the Governments of East Timor and Indonesia agreed to provide land for the Indonesian Cultural Center (ICC) in Dili, East Timor. With the presence of ICC, it is hoped that diplomacy through culture will strengthen the relationship between the two countries.*

*Indonesian Cultural Center in Dili, East Timor is Indonesia's first Indonesian Cultural Center. The main ICC activities will be as a cultural and public information center with library services featuring books about Indonesia, as well as accommodating workshops, seminars / discussions, dance and cultural arts training, songs, music, both traditional and modern film and theater, culinary, and Indonesian course.*

*The methods used in this paper includes object identification, problem identification, literature study, and object comparison. The method by comparing objects is done because the desired object to be designed is a rare case. By comparing objects with equivalent objects then the author will get a picture of the object to be designed.*

*The concept to be applied at the Indonesian Cultural Center is to create an atmosphere that is comfortable and not monotonous. Contemporary concept is chosen because it is more flexible also always updated. Contemporary concept will be*

*combined with the feel of locality. Locality here includes the culture of East Timor and Indonesian locality as a whole.*

***Key words : Indonesia Culture Center, Locality, Contemporary, Indonesia,  
Timor Leste***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala berkah, karunia, dan tuntunan – Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul ***“Desain Interior Pusat Budaya Indonesia Berkonsep Kontemporer Dengan Nuansa Lokalitas Sebagai Sarana Pengenalan Budaya”*** ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir (RI 141501) di Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Dalam pembuatan laporan ini, Penulis menerima banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, tanpa mengurangi rasa hormat Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia – Nya, sehingga Penulis dapat mengerjakan laporan tugas akhir dengan baik.
2. Segenap Keluarga yang telah memberikan doa dan dorongan semangat selama pengerjaan tugas akhir.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T. selaku Kepala Departemen Desain Interior, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.
4. Ibu Anggra Ayu Rucitra, S.T., M.MT. selaku dosen koordinator dalam mata kuliah Tugas Akhir (RI 141501).
5. Bapak Thomas Ari Kristianto, S.Sn, MT. selaku dosen pembimbing dalam mata kuliah Tugas Akhir (RI 141501).
6. Seluruh rekan angkatan 2014 (DP 20 dan DI 04) yang telah mendukung dan berjuang bersama sama hingga pada titik ini.
7. Teman teman Desain Interior angkatan 2014 beserta koloni penghuni laboratorium komputer R.306 yang senantiasa bersemangat dalam mengerjakan tugas akhir ini.
8. Segenap penghuni ruang TA Desain Produk di R.102 yang telah menerima dan menyambut penulis untuk bergabung didalamnya.

9. Serta semua pihak yang tidak dapat Praktikan sebutkan, yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan laporan ini.

Dengan ini diharapkan agar laporan yang telah disusun oleh Penulis dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Serta Penulis juga mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dan dapat dijadikan bahan koreksi untuk penyusunan laporan berikutnya yang lebih baik.

Surabaya, Agustus 2018

**Vicky Julianto**  
NRP 08411440000037

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>ABSTRACT</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv

## **BAB I**

<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	2
1.3 TUJUAN DESAIN .....	2
1.4 MANFAAT DESAIN .....	2
1.4.1 Bagi Penulis .....	2
1.4.2 Bagi Pusat Budaya Indonesia .....	3
1.4.3 Bagi Departemen Desain Interior .....	3

## **BAB II**

<b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1 STUDI PUSTAKA .....	5
2.1.1 Pusat Budaya .....	5
a. Fungsi Pusat Budaya .....	5
b. Tugas Pusat Budaya .....	6
c. Tujuan Pusat Budaya .....	7



d. Fasilitas Pusat Budaya .....	7
2.1.2 Timor Leste.....	9
2.1.3 Budaya Timor Leste .....	10
2.2 KAJIAN TEMA DESAIN .....	13
2.2.1 Kontemporer .....	13
2.3 STUDI ERGONOMI .....	19
2.3.1 Area Perpustakaan .....	20
2.3.2 Area Auditorium.....	21
2.3.3 Area Konsultasi .....	22
2.3.4 Area Servis .....	24
2.4 STUDI EKSISTING .....	27
2.4.1 Pusat Budaya Indonesia.....	27
2.4.2 Lokasi Objek.....	28
2.4.3 Foto Objek .....	28
2.4.4 Analisa Objek .....	30
2.4.5 Permasalahan Objek .....	31
2.5 STUDI PEMBANDING .....	31
2.5.1 <i>Goethe Institute</i> Jakarta .....	31
a. Deskripsi Objek .....	31
b. Foto Objek .....	33
a. Analisa Objek .....	40
2.5.2 <i>Institut Français</i> Jakarta .....	41
a. Deskripsi Objek .....	41
b. Foto Objek .....	42
c. Analisa Objek .....	46

## **BAB III**

<b>METODOLOGI DESAIN.....</b>	<b>49</b>
3.1 BAGAN PROSES DESAIN.....	49
3.2 TAHAPAN PROSES DESAIN.....	50
3.2.1 Identifikasi Masalah .....	50
3.2.2 Studi Pustaka .....	50
3.2.3 Analisa Data .....	50
3.2.4 Konsep Desain .....	50
3.2.5 Pengembangan Konsep.....	51
3.2.6 Alternatif Desain.....	51
3.2.7 Evaluasi Desain .....	51
3.2.8 Desain Akhir.....	51
3.3 TEKNIK PENGUMPULAN DATA .....	51
3.3.1 Studi Literatur.....	51
3.3.2 Studi Pembandingan.....	52
3.4 ANALISA DATA.....	52
3.4.1 Analisa Konsep Desain.....	52
3.4.2 Analisa Kebutuhan Ruang .....	52
3.3.1 Analisa Ergonomi .....	53
3.3.2 Analisa Pengguna .....	53

## **BAB IV**

<b>PEMBAHASAN DAN KONSEP DESAIN.....</b>	<b>55</b>
4.1 STUDI PENGGUNA.....	55
4.2 STUDI KEBUTUHAN RUANG .....	56

4.3 HUBUNGAN RUANG .....	61
4.3.1 <i>Matrix</i> Hubungan Ruang ( <i>Interaction Matrix</i> ) .....	61
4.3.2 <i>Bubble Diagram</i> .....	62
4.4 KONSEP DESAIN .....	63
4.4.1 Konsep Makro .....	63
4.4.2 Konsep Mikro .....	65
a. Konsep Lantai .....	65
b. Konsep Dinding .....	68
c. Konsep Plafon .....	71
d. Konsep Furniture .....	71
e. Konsep Elemen Estetis .....	73
f. Konsep Skema Warna .....	74

## **BAB V**

### **PROSES DAN HASIL DESAIN..... 75**

5.1 ALTERNATIF LAYOUT .....	75
5.1.1 Alternatif Layout 1 .....	75
5.1.2 Alternatif Layout 2 .....	76
5.1.3 Alternatif Layout 3 .....	77
5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout .....	78
5.2 PENGEMBANGAN ALTERNATIF LAYOUT..... 79	
5.2.1 Pengembangan Ruang Terpilih Satu .....	80
a. Layout Furnitur .....	80
b. 3D Perspektif .....	81
c. Detail Furnitur dan Elemen Estetis.....	83

5.2.2 Pengembangan Ruang Terpilih Dua.....	86
a. Layout Furnitur.....	86
b. 3D Perspektif .....	87
c. Detail Furnitur dan Elemen Estetis.....	89
5.2.3 Pengembangan Ruang Terpilih Tiga .....	90
a. Layout Furnitur.....	90
b. 3D Perspektif .....	91
 <b>BAB VI</b>	
<b>PENUTUP</b> .....	93
 6.1 KESIMPULAN.....	93
6.2 SARAN.....	93
6.2.1 Saran Bagi Peneliti Selanjutnya .....	94
6.2.2 Saran Bagi Pusat Budaya Indonesia di Timor Leste .....	94
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	95
<b>LAMPIRAN</b> .....	95

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tais Motif Sotis.....	11
Gambar 2.2 Tais Motif Buna .....	11
Gambar 2.3 Tais Motif Insana .....	12
Gambar 2.4 Rumah Fataluku .....	12
Gambar 2.5 Contoh Desain Kontemporer .....	14
Gambar 2.6 Contoh Desain Kontemporer .....	15
Gambar 2.7 Contoh Desain Kontemporer .....	15
Gambar 2.8 Contoh Desain Kontemporer .....	16
Gambar 2.9 Contoh Desain Kontemporer .....	16
Gambar 2.10 Contoh Desain Kontemporer .....	17
Gambar 2.11 Contoh Desain Kontemporer .....	17
Gambar 2.12 Antropometri Pada Area Rak Buku .....	20
Gambar 2.13 Antropometri Jarak Antara Kursi Satu Baris .....	21
Gambar 2.14Antropometri Jarak Antar Kursi .....	21
Gambar 2.15 Antropometri Area Kerja Dengan Pengunjung.....	22
Gambar 2.16 Antropometri Area Kerja Dengan Pengunjung.....	23
Gambar 2.17 Antropometri Standar Lebar Tangga .....	24
Gambar 2.18 Antropometri Tinggi RailingTangga .....	25
Gambar 2.19 Antropometri Standar Anak Tangga.....	25
Gambar 2.20 Antropometri lobby lift .....	26
Gambar 2.21 Antropometri Standar Pada Lift.....	26
Gambar 2.22 Logo Pusat Budaya Indonesia.....	27
Gambar 2.23 Lokasi Pusat Budaya Indonesia di Dili Timor Leste .....	28
Gambar 2.24 Foto Udara Gedung PBI di Dili, Timor Leste.....	28



Gambar 2.25 Street View Gedung PBI di Dili, Timor Leste.....	29
Gambar 2.26 Lobby PBI di Dili, Timor Leste .....	29
Gambar 2.27 Area Lobby PBI di Dili, Timor Leste .....	30
Gambar 2.28 Logo Goethe Institute Indonesia (Jakarta) .....	32
Gambar 2.29 Fasad Luar Goethe Institute Jakarta.....	33
Gambar 2.30 Entrance di Goethe Institute Jakarta .....	34
Gambar 2.31 Courtyard Goethe Institute Jakarta .....	34
Gambar 2.32 Signage Logo Goethe Institute Jakarta .....	35
Gambar 2.33 Koridor Terbuka di Goethe Institute Jakarta .....	35
Gambar 2.34 View Lantai 1 di Goethe Institute Jakarta.....	36
Gambar 2.35 Koridor Terbuka di Goethe Institute Jakarta .....	36
Gambar 2.36 Perpustakaan di Goethe Institute Jakarta .....	37
Gambar 2.37 Perpustakaan di Goethe Institute Jakarta .....	37
Gambar 2.38 Auditorium di Goethe Institute Jakarta.....	38
Gambar 2.39 Ruang Baca di Goethe Institute Jakarta .....	38
Gambar 2.40 Ruang Kelas di Lantai 2 Goethe Institute Jakarta.....	39
Gambar 2.41 View Cortyard Dari Lantai 2 Goethe Institute Jakarta .....	39
Gambar 2.42 Logo Institut Français Indonesia (Jakarta).....	41
Gambar 2.43 Fasad Luar dari Institut Français Jakarta .....	42
Gambar 2.44 Lobby Institut Français Jakarta .....	43
Gambar 2.45 Lobby Institut Français Jakarta .....	43
Gambar 2.46 Area Terbuka di Institut Français Jakarta .....	44
Gambar 2.47 Perpustakaan di Institut Français Jakarta .....	44
Gambar 2.48 Auditorium Institut Français Jakarta.....	45
Gambar 2.49 Area Stage Auditorium Institut Français Jakarta .....	45
Gambar 2.50 Rooftop di Institut Français Jakarta .....	46

Gambar 4.1 Matriks Hubungan Ruang .....	61
Gambar 4.2 Bubble Diagram .....	62
Gambar 4.3 Contoh Desain Kontemporer .....	63
Gambar 4.4 Contoh Desain Kontemporer .....	64
Gambar 4.5 Pola Tenun Tais yang digunakan pada pola lantai.....	66
Gambar 4.6 Penerapan Pola Tenun Tais Pada Lantai.....	66
Gambar 4.7 Penerapan Brand Identity Pada Lantai.....	67
Gambar 4.8 Contoh Motif Karpet.....	67
Gambar 4.9 Wallpaper Cutomized Pattern .....	68
Gambar 4.10 Aplikasi wallpaper pada area baca.....	68
Gambar 4.11 Aplikasi dinding gypsum .....	69
Gambar 4.12 Aplikasi dinding gypsum .....	69
Gambar 4.13 Aplikasi anyaman rotan pada kolom.....	70
Gambar 4.14 Penerapan Elemen Kayu Pada Dinding .....	70
Gambar 4.13 Aplikasi anyaman rotan pada kolom.....	71
Gambar 4.14 Furnitur dengan kayu solid .....	71
Gambar 4.15 Furnitur Rotan.....	72
Gambar 4.16 Sofa 3 seater dan 1 seater.....	72
Gambar 4.17 Contoh lampu gantung.....	73
Gambar 4.18 Contoh aplikasi lampu gantung .....	73
Gambar 4.19 Palet Warna Brand Identity PBI .....	74
Gambar 5.1 Alternatif layout 1 .....	75
Gambar 5.2 Alternatif layout 2 .....	76
Gambar 5.3 Alternatif layout 3 .....	77
Gambar 5.4 Objective Weigthed Method .....	78
Gambar 5.5 Objective Weigthed Method .....	78

Gambar 5.6 Layout Furnitur Terpilih .....	79
Gambar 5.7 Layout furnitur ruang terpilih satu .....	80
Gambar 5.8 Hasil desain area mini library .....	81
Gambar 5.9 Hasil desain area tunggu konsultasi .....	82
Gambar 5.10 Hasil desain area konsultasi .....	83
Gambar 5.11 Hasil desain furnitur satu pada ruang terpilih satu.....	83
Gambar 5.12 Hasil desain furnitur dua pada ruang terpilih satu .....	84
Gambar 5.13 Hasil desain furnitur tiga pada ruang terpilih satu .....	84
Gambar 5.14 Hasil desain furnitur empat pada ruang terpilih satu .....	85
Gambar 5.15 Elemen estetis pada ruang terpilih satu.....	85
Gambar 5.16 Layout furnitur ruang terpilih dua.....	86
Gambar 5.17 Hasil Desain Auditorium .....	87
Gambar 5.18 Hasil Desain Area Auditorium.....	87
Gambar 5.19 Hasil Desain Area Auditorium.....	88
Gambar 5.20 Furnitur terpilih ruang terpilih 2 .....	89
Gambar 5.21 Elemen estetis pada ruang terpilih dua .....	89
Gambar 5.22 Layout Furnitur RuangTerpilih 3.....	90
Gambar 5.23 Hasil desain area pre-function .....	91
Gambar 5.24 Hasil desain area pre-function .....	91
Gambar 5.25 Hasil desain area pre-function .....	92
Gambar 5.26 Hasil desain area pre-function .....	92

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Studi Pengguna .....	55
Tabel 3.2 Studi Kebutuhan Ruang .....	56

## RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB)

	Jenis Pekerjaan	Ukuran	Satuan	Harga Satuan	Harga Total
A	<b>Pekerjaan Dinding</b>				
	Plamur Tembok	37.7	m2	Rp24,400	Rp919,880
	Pengecatan Dinding Dalam Baru	26.1	m2	Rp36,024	Rp940,226
	Pemasangan Wall Paper	40.2	m2	Rp399,192	Rp16,047,518
B	<b>Pekerjaan Lantai</b>				
	Pemasangan Tegel Keramik 20x20cm	168	m2	Rp300,601	Rp50,643,453
C	<b>Pekerjaan Plafon</b>				
	Pemasangan Plafond KalsiboardRangka Plafon Metal Furi	168	m2	Rp344,366	Rp57,853,488
D	<b>Pemasangan Pintu dan Kusen</b>				
	Pemasangan Kusen Alumunium Profil4" Putih	2	m2	Rp152,784	Rp305,568
	Pemasangan Kaca Mati tebal 5 mm	10.92	m2	Rp736,954	Rp8,047,538
E	<b>Pekerjaan Kelistrikan</b>				
	Pemasangan Titik Stop Kontak Gedung	20	Titik	Rp246,945	Rp4,938,900
	Pemasangan Titik Lampu Gedung	59	Titik	Rp587,037	Rp34,635,183
	Pemasangan Saklar Tunggal	2	Titik	Rp72,695	Rp145,390
	Pemasangan Saklar Ganda	3	Titik	Rp89,645	Rp268,935
F	<b>Pekerjaan Lain-lain</b>				
	Pemasangan Lampu Downlight	54	Unit	Rp129,900	Rp7,014,600
	Pemasangan Rail Spotlight	19	Unit	Rp467,500	Rp8,882,500
	Pemasangan AC Central	4	Unit	Rp4,550,900	Rp18,203,600
G	<b>Pengerjaan Furnitur</b>				
	Side Chair type 1	5	Unit	Rp695,000	Rp3,475,000
	Meja operasional	4	Unit	Rp4,950,000	Rp19,800,000
	Rattan Arm Chair type 1	6	Unit	Rp2,590,000	Rp15,540,000
	Muuto Oslo Sofa 3 seater	4	Unit	Rp11,590,000	Rp46,360,000
	Side table	1	Unit	Rp499,000	Rp499,000
	Meja informasi	1	Unit	Rp7,899,000	Rp7,899,000
	Muuto Oslo Pouf Chair	2	Unit	Rp4,995,000	Rp9,990,000
	Rattan Arm Chair type 2	8	Unit	Rp3,300,000	Rp26,400,000
	Coffee table	2	Unit	Rp599,000	Rp1,198,000
	Granite Reading table	2	Unit	Rp5,965,000	Rp11,930,000
	Rattan Arm Chair type 3	4	Unit	Rp2,125,000	Rp8,500,000
	Side Chair type 2	8	Unit	Rp895,000	Rp7,160,000
	Storage Buku	4	Unit	Rp1,610,000	Rp6,440,000
TOTAL					Rp351,937,779

**DAFTAR HARGA SATUAN POKOK KEGIATAN  
(HSPK)**

NOMOR	URAIAN KEGIATAN	Koef.	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
<b>A</b>					
<b>PEKERJAAN DINDING</b>					
24.04.02.08	Plamur Tembok		m2		
	<u>Upah:</u>				
23.02.04.01.02	Kepala Tukang / Mandor	0.00302	Orang Hari	171,000	517
23.02.04.01.03	Tukang	0.03027	Orang Hari	156,000	4,722
23.02.04.01.04	Pembantu Tukang	0.02019	Orang Hari	145,000	2,928
				<b>Jumlah:</b>	<b>8,167</b>
<b>NOMOR</b>	<b>URAIAN KEGIATAN</b>	<b>Koef.</b>	<b>SATUAN</b>	<b>SATUAN</b>	<b>HARGA</b>
	<u>Bahan:</u>				
20.01.01.06.04	Plamir Tembok 5 Kg	0.10000	Kaleng	60,000	6,000
.04.F					
20.01.01.23.01	Kertas Gosok Halus	0.50000	Lembar	20,467	10,234
				<b>Jumlah:</b>	<b>16,234</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>24,400</b>
24.04.02.12	Pengecatan Dinding Dalam Baru		m2		
	<u>Upah:</u>			<b>SNI 2002 Pekerjaan Pengecatan (6.15)</b>	
23.02.04.01.02	Kepala Tukang / Mandor	0.00635	Orang Hari	171,000	1,086
23.02.04.01.03	Tukang	0.06356	Orang Hari	156,000	9,916
23.02.04.01.04	Pembantu Tukang	0.02019	Orang Hari	145,000	2,928
	<u>Bahan:</u>			<b>Jumlah:</b>	<b>13,930</b>
20.01.01.06.04	Cat Tembok Dalam 2.5 Kg	0.10400	Kaleng	157,668	16,397
.02.F					
20.01.01.06.04	Dempul Tembok	0.10000	Kg	36,500	3,650
.05.F					
20.01.01.23.01	Kertas Gosok Halus	0.10000	Lembar	20,467	2,047
				<b>Jumlah:</b>	<b>22,094</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>36,024</b>
24.04.02.15	Pemasangan Wall Paper		m2		
	<u>Upah:</u>			<b>SNI 2002 Pekerjaan Pengecatan (6.19)</b>	
23.02.04.01.02	Kepala Tukang / Mandor	0.00202	Orang Hari	171,000	345
23.02.04.01.03	Tukang	0.20179	Orang Hari	156,000	31,479
23.02.04.01.04	Pembantu Tukang	0.02019	Orang Hari	145,000	2,928
	<u>Bahan:</u>			<b>Jumlah:</b>	<b>34,752</b>
20.01.01.39.01	Wall Paper 15 m2	1.20000	M2	283,000	339,600
20.01.01.39.02	Lem Wall Paper	0.20000	Kg	124,200	24,840
				<b>Jumlah:</b>	<b>364,440</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>399,192</b>
<b>B</b>					
<b>PEKERJAAN LANTAI</b>					
24.05.01.01	Pemasangan Tegel Keramik 20x20 cm		m2	<b>SNI 7395:2008 (6.36)</b>	
	<u>Upah:</u>				
23.02.04.01.02	Kepala Tukang / Mandor	0.035286	Orang Hari	171,000	6,034
23.02.04.01.02	Kepala Tukang / Mandor	0.035286	Orang Hari	171,000	6,034
23.02.04.01.03	Tukang	0.353132	Orang Hari	156,000	55,089
23.02.04.01.04	Pembantu Tukang	0.706739	Orang Hari	145,000	102,477
	<u>Bahan:</u>			<b>Jumlah:</b>	<b>169,634</b>
20.01.01.02.02	Semen PC 50 Kg	0.208	Zak	72,700	15,122
20.01.01.02.03	Semen Berwarna Yiyitan	0.5	Kg	16,067	8,034
20.01.01.04.03	Pasir Pasang	0.045	M3	272,500	12,263
20.01.01.22.02	Keramik Lantai Bermotif Uk. 20x20 cm	1.05	M2	91,000	95,550
.02.F					
				<b>Jumlah:</b>	<b>130,968</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>300,601</b>
<b>C</b>					
<b>PEKERJAAN PLAFON</b>					
24.06.03.14	Pemasangan Plafond Kalsiboard Rangka Plafon Metal Furina		m2		
	<u>Upah:</u>				

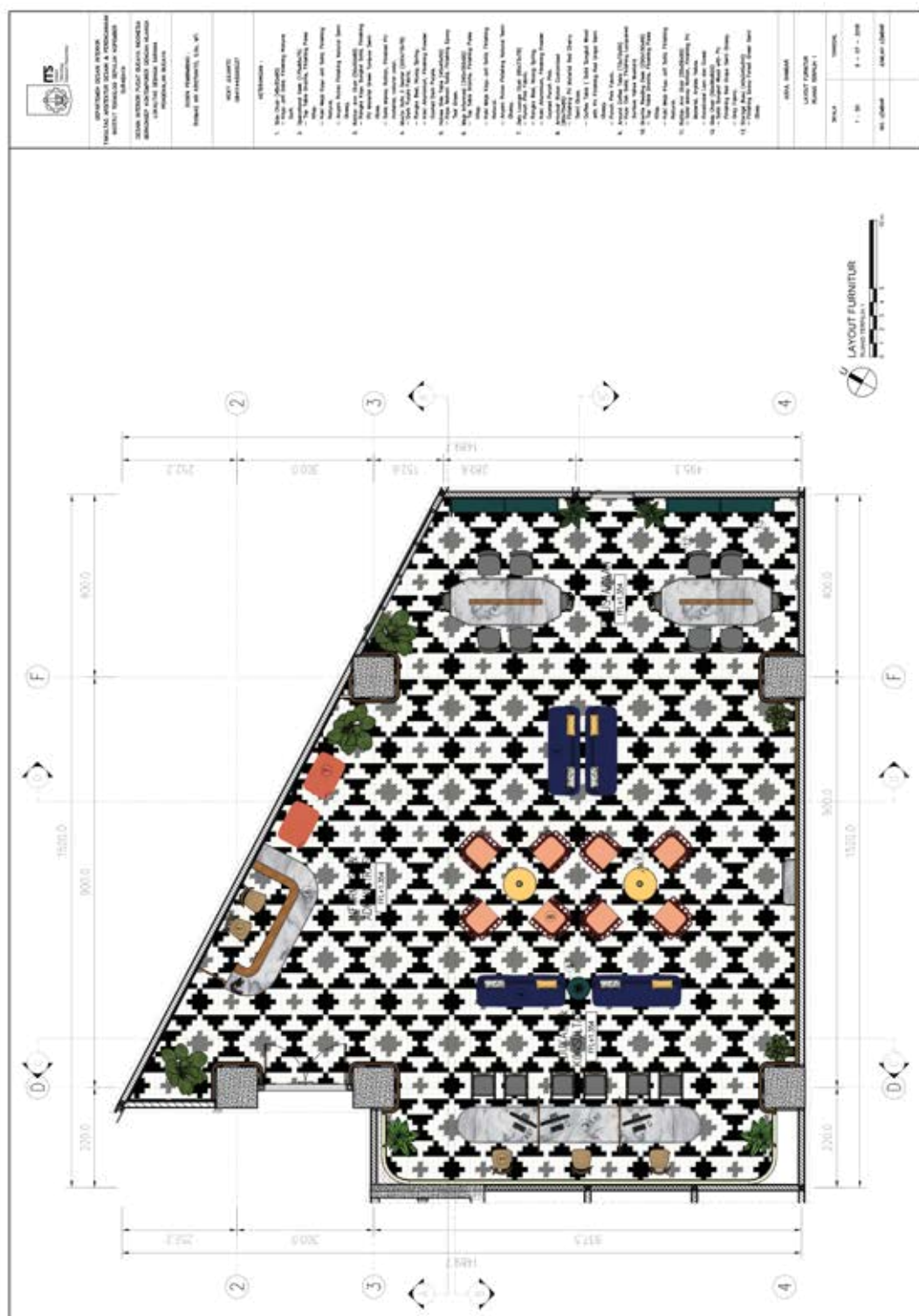


23.02.04.01.02	Kepala Tukang / Mandor	0.025204094	Orang Hari	171,000	4,310
23.02.04.01.02	Kepala Tukang / Mandor	0.075612281	Orang Hari	171,000	12,930
23.02.04.01.03	Tukang	0.151342308	Orang Hari	156,000	23,609
23.02.04.01.04	Pembantu Tukang	0.252406897	Orang Hari	145,000	36,599
	<b>Bahan:</b>			<b>Jumlah:</b>	<b>77,448</b>
20.01.01.08.04	Besi Hollow 40 X 40 X 1.10 mm	0.75	Lonjor	97,000	72,750
.01.F					
20.01.01.08.04	Besi Hollow 20 x 40 x 1.10 mm	2	Lonjor	70,000	140,000
.03.F					
20.01.01.19.01	Papan Semen 1200x2400x35mm	0.3819	Lembar	57000	21768
20.01.01.28.01	Paku Asbes Sekrup 4 inchi	4	Buah	8100	32400
.01.F					
				<b>Jumlah:</b>	<b>266,918</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>344,366</b>
<b>D</b>	<b>PEMASANGAN PINTU DAN KUSEN</b>				
<b>24.07.01.43</b>	<b>Pemasangan Kusen Alumunium</b>		<b>m1</b>		
	<b>Profil</b>				
	<b>Upah:</b>				
23.02.04.01.02	Kepala Tukang / Mandor	0.0043351	Orang Hari	171,000	741
23.02.04.01.02	Kepala Tukang / Mandor	0.0021171	Orang Hari	171,000	362
23.02.04.01.03	Tukang	0.0433848	Orang Hari	156,000	6,768
<b>NOM</b>	<b>URAIAN KEGIATAN</b>	<b>Koef.</b>	<b>SATUAN</b>	<b>SATUA</b>	<b>HARGA</b>
<b>OR</b>					
23.02.04.01.04	Pembantu Tukang	0.043414	Orang Hari	145,000	6,295
	<b>Bahan:</b>			<b>Jumlah:</b>	<b>14,166</b>
20.01.01.28.01	Paku Asbes Sekrup 4 inchi	2	Buah	8,100	16,200
.01.F					
20.01.01.44.04	Aluminium putih Uk. 4 x 10, Profil 4	1.1	M	108,000	118,800
20.01.01.44.06	Sealent	0.06	Tube	60,300	3,618
				<b>Jumlah:</b>	<b>138,618</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>152,784</b>
<b>24.07.01.13</b>	<b>Pemasangan Kaca Mati tebal 5 mm</b>		<b>m2</b>		
	<b>Upah:</b>				
23.02.04.01.02	Kepala Tukang / Mandor	0.0008065	Orang Hari	171,000	138
23.02.04.01.02	Kepala Tukang / Mandor	0.0151225	Orang Hari	171,000	2,586
23.02.04.01.03	Tukang	0.1513423	Orang Hari	156,000	23,609
23.02.04.01.04	Pembantu Tukang	0.0151444	Orang Hari	145,000	2,196
<b>NOM</b>	<b>URAIAN KEGIATAN</b>	<b>Koef.</b>	<b>SATUAN</b>	<b>SATUA</b>	<b>HARGA</b>
<b>OR</b>					
	<b>Bahan:</b>				
20.01.01.03.02	Kaca Polos 5 mm			87,000	95,700
.02.F					
				<b>Jumlah:</b>	<b>95,700</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>124,229</b>
<b>E</b>	<b>PEKERJAAN KELISTRIKAN</b>				
<b>24.07.02.01</b>	<b>Pemasangan Titik Stop Kontak</b>		<b>Titik</b>		
	<b>Upah:</b>				
23.02.04.01.02	Kepala Tukang / Mandor	0.0504082	Orang Hari	171,000	8,620
23.02.04.01.03	Tukang	0.2017897	Orang Hari	156,000	31,479
23.02.04.01.04	Pembantu Tukang	0.0010096	Orang Hari	145,000	146
	<b>Bahan</b>			<b>Jumlah:</b>	<b>40,245</b>
02.06.06.01.02	Kabel NYM 3 x 2,5 mm	10	Meter	15,600	156,000
.01.F					
02.06.06.06.01	Stop Kontak	1	Unit	27,300	27,300
.01.F					
20.05.01.02.04	Pipa Pralon 5/8	2.5	Batang	7,800	19,500
.01.F					
20.05.01.02.04	T Doos Pvc	1	Buah	3,900	3,900
.07.F					
				<b>Jumlah:</b>	<b>206,700</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>246,945</b>
<b>24.07.02.02</b>	<b>Pemasangan Titik Lampu Gedung</b>		<b>Titik</b>		
	<b>Upah:</b>				
23.02.04.01.02	Kepala Tukang / Mandor	0.0504082	Orang Hari	171,000	8,620
23.02.04.01.03	Tukang	0.5044744	Orang Hari	156,000	78,698
<b>NOM</b>	<b>URAIAN KEGIATAN</b>	<b>Koef.</b>	<b>SATUAN</b>	<b>SATUA</b>	<b>HARGA</b>
<b>OR</b>					
23.02.04.01.04	Pembantu Tukang	0.3028883	Orang Hari	145,000	43,919
	<b>Bahan</b>			<b>Jumlah:</b>	<b>131,237</b>

02.06.06.01.02 .01.F	Kabel NYM 3 x 2,5 mm	24	Meter	15,600	374,400
02.06.06.17.01	Isolator	4	Unit	8,000	32,000
02.06.06.17.02	Fiting Plafon	1	Buah	14,300	14,300
20.05.01.02.04 .01.F	Pipa Pralon 5/8	3	Batang	7,800	23,400
20.05.01.02.04 .07.F	T Doos Pvc	3	Buah	3,900	11,700
				<b>Jumlah:</b>	<b>455,800</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>587,037</b>
<b>24.07.02.03</b>	<b>Pemasangan Saklar Tunggal</b>		<b>Titik</b>		
	<b>Upah:</b>				
23.02.04.01.02	Kepala Tukang / Mandor	0.0504082	Orang Hari	171,000	8,620
23.02.04.01.03	Tukang	0.2017897	Orang Hari	156,000	31,479
23.02.04.01.04	Pembantu Tukang	0.0010096	Orang Hari	145,000	146
	<b>Bahan</b>			<b>Jumlah:</b>	<b>40,245</b>
02.06.06.06.02 .01.F	Saklar Tunggal	1	Unit	32,450	32,450
				<b>Jumlah:</b>	<b>72,695</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>72,695</b>
<b>24.07.02.04</b>	<b>Pemasangan Saklar Ganda</b>		<b>Titik</b>		
	<b>Upah:</b>				
23.02.04.01.02	Kepala Tukang / Mandor	0.0504082	Orang Hari	171,000	8,620
23.02.04.01.03	Tukang	0.2017897	Orang Hari	156,000	31,479
23.02.04.01.04	Pembantu Tukang	0.0010096	Orang Hari	145,000	146
	<b>Bahan</b>			<b>Jumlah:</b>	<b>40,245</b>
02.06.06.06.02 .02.F	Saklar Ganda Simply Switch	1	Unit	49,400	49,400
				<b>Jumlah:</b>	<b>49,400</b>
				<b>Nilai HSPK :</b>	<b>89,645</b>

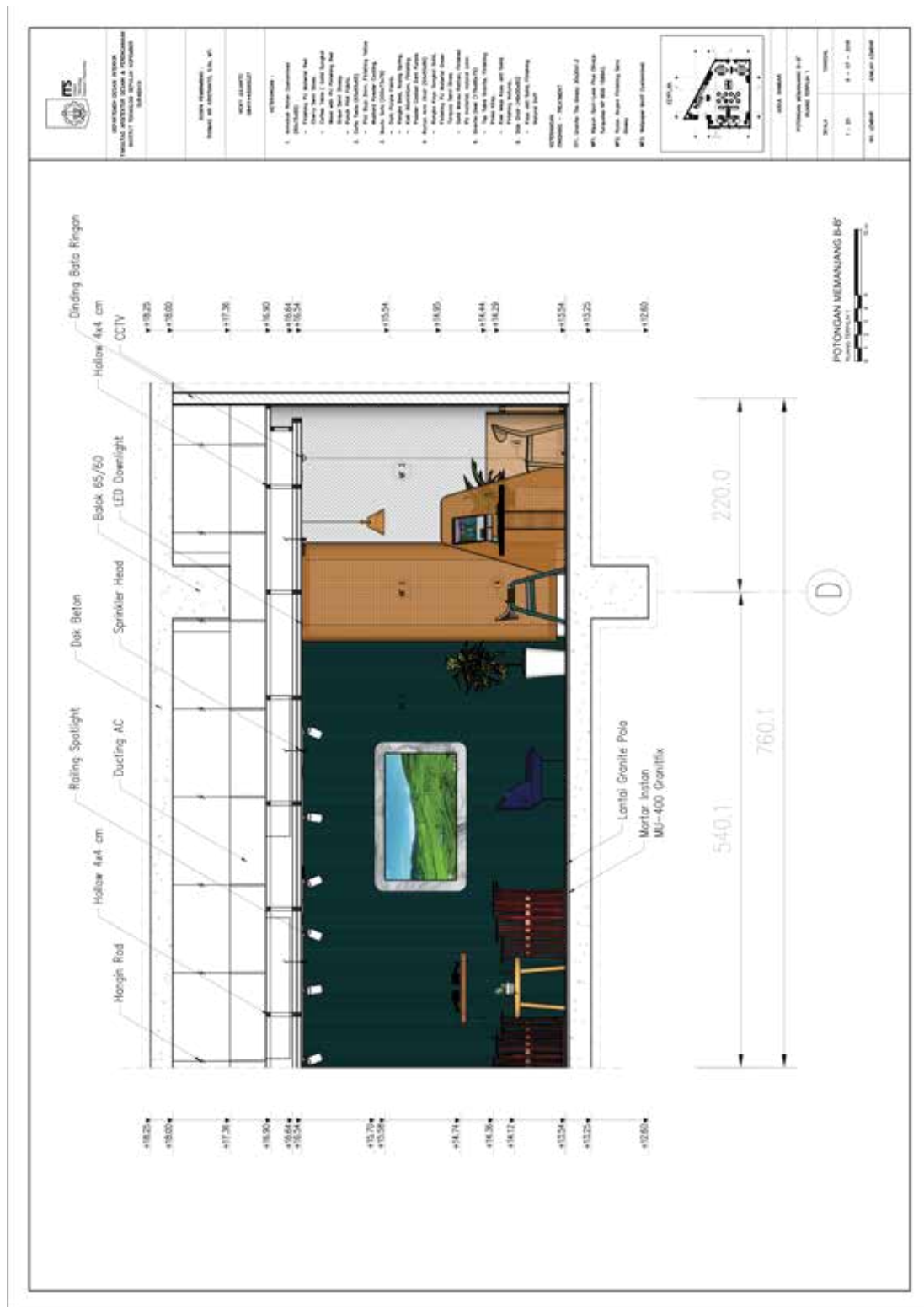




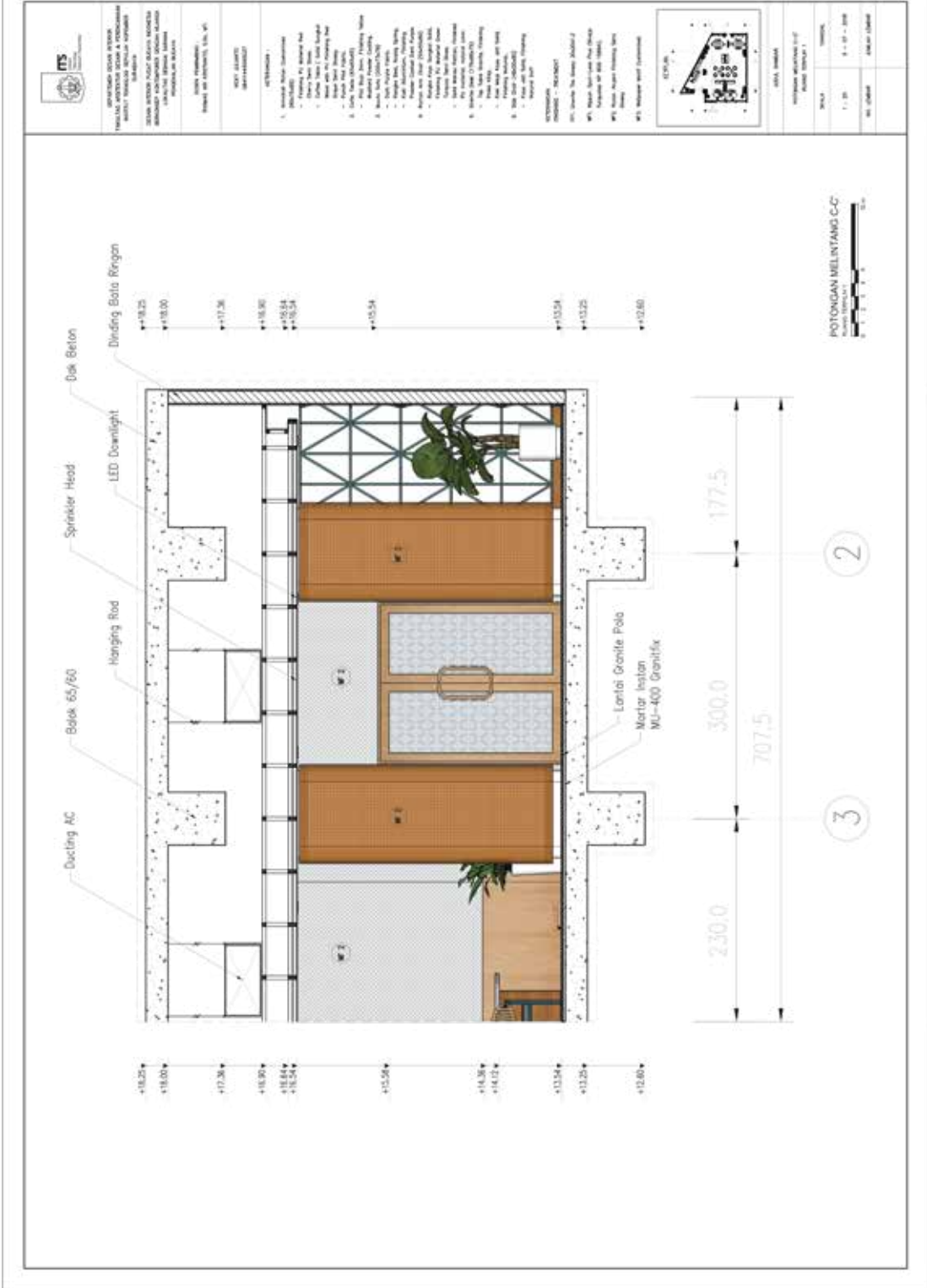






















INSTRUKSI DESAIN INTERIOR  
PENGALAMAN ARSITEKTUR DESAIN & KONSULTANSI  
DESAIN INTERIOR  
DESAIN INTERIOR PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER  
PENGALAMAN ARSITEKTUR DESAIN & KONSULTANSI  
DESAIN INTERIOR PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior  
Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

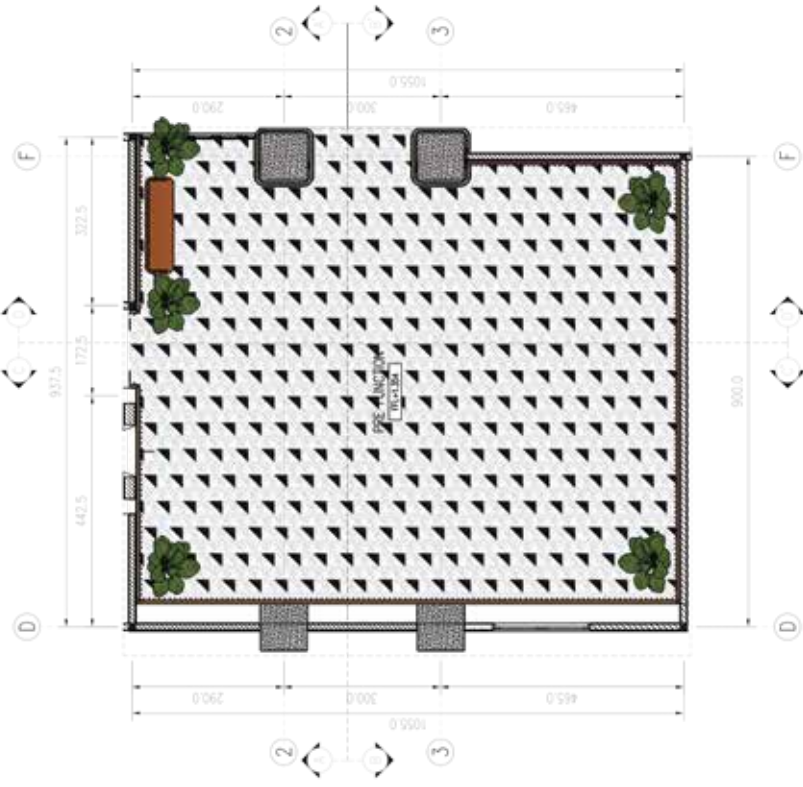
Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER

Desain Interior PANGKAT BANGUNAN MODERN  
MODERN & KONTEMPORER



DATA, LAYOUT
LAYOUT FURNITUR
RUANG TUNGGAL 1
RUANG
1 : 50
8 - 10 - 200
10.000.000
10.000.000

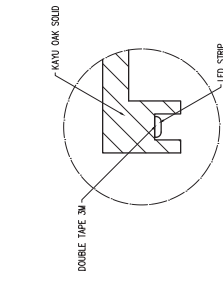


DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
FASILITAS ARSITEKTUR DESAIN & PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA  
DESAIN INTERIOR PUSAT BELAJA INKONDISA  
BERBASIS LOKALITAS DENGAN  
PENGUNTAHAN KONSEP ARSITEKTUR  
SARANA PENDIDIKAN BELAJA

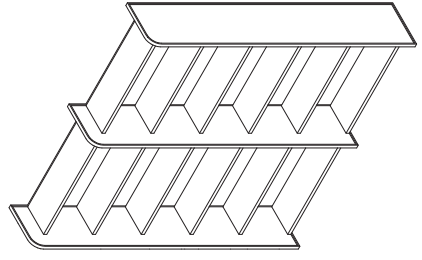
DESAIN PERMUKAAN 1  
TUMBUH DAN BERKEMBANG, SUDUT, KUT

NOV 2019  
080140000007

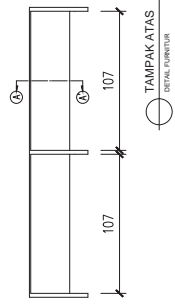
KETERANGAN 1  
MATERIAL - FINISHING/TREATMENT  
1. Kayu Oak Solid, Finishing Oil  
2. LED Strip 12V



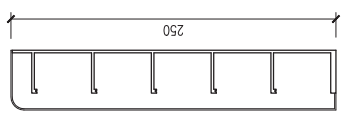
POTONGAN A-A'  
DETAIL FURNITUR



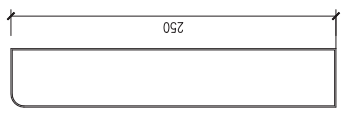
ISOMETRI  
DETAIL FURNITUR



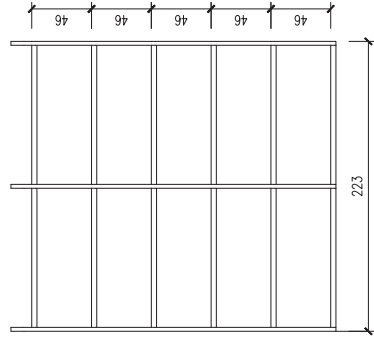
TAMPAK ATAS  
DETAIL FURNITUR



POTONGAN A-A'  
DETAIL FURNITUR



TAMPAK SAMPING  
DETAIL FURNITUR



TAMPAK DEPAN  
DETAIL FURNITUR

## DETAIL FURNITUR 2 RUANG TERPILIH 1

NO. LEMBAR	1
JUMLAH LEMBAR	1
SKALA	1 : 20
NO. GAMBAR	9 - 04 - 2019
DETAIL FURNITUR 2	RUANG TERPILIH 1
NO. GAMBAR	1

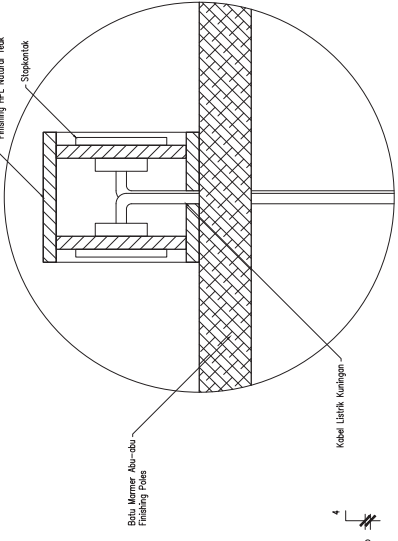


DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS ARSITEKTUR DESAIN & PERENCANAAN  
ARISTEY TEKNOLOGI KREASINDO  
SURABAYA  
DESAIN INTERIOR PUSAT BELAJA INKUBATOR  
BERBASIS LOKALITAS DENGAN  
PENANJANG KREATIVITAS  
SARANA PERENCANAAN BELAJAR

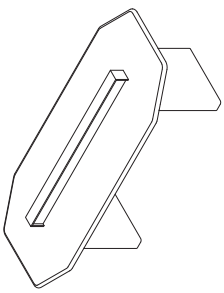
DESAIN PERMUKAAN 1  
TUGAS DAN PERENCANAAN SURTA, NT

NOV 2019  
08114000007

KETERANGAN 1

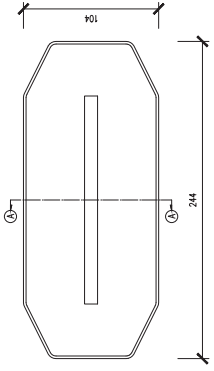


DETAIL  
DETAIL FURNITUR

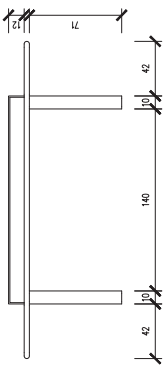


ISOMETRI  
DETAIL FURNITUR

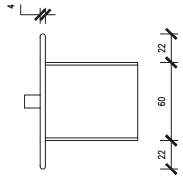
### DETAIL FURNITUR 3 RUANG TERPILIH 1



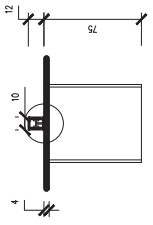
TAMPAK ATAS  
DETAIL FURNITUR



TAMPAK DEPAN  
DETAIL FURNITUR



TAMPAK SAMPING  
DETAIL FURNITUR



POTONGAN A-A'  
DETAIL FURNITUR



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
PANGKAS ARSITEKTUR DESAIN & PERENCANAAN  
KOTA SURABAYA

DESAIN INTERIOR PUSAT BELAJA INDONESIA  
PANGKAS ARSITEKTUR DESAIN & PERENCANAAN  
KOTA SURABAYA

DESAIN PERENCANAAN 1  
THOMAS AN HESTIAWATI, S.Tu, MT.

100% ASLI  
081144000037

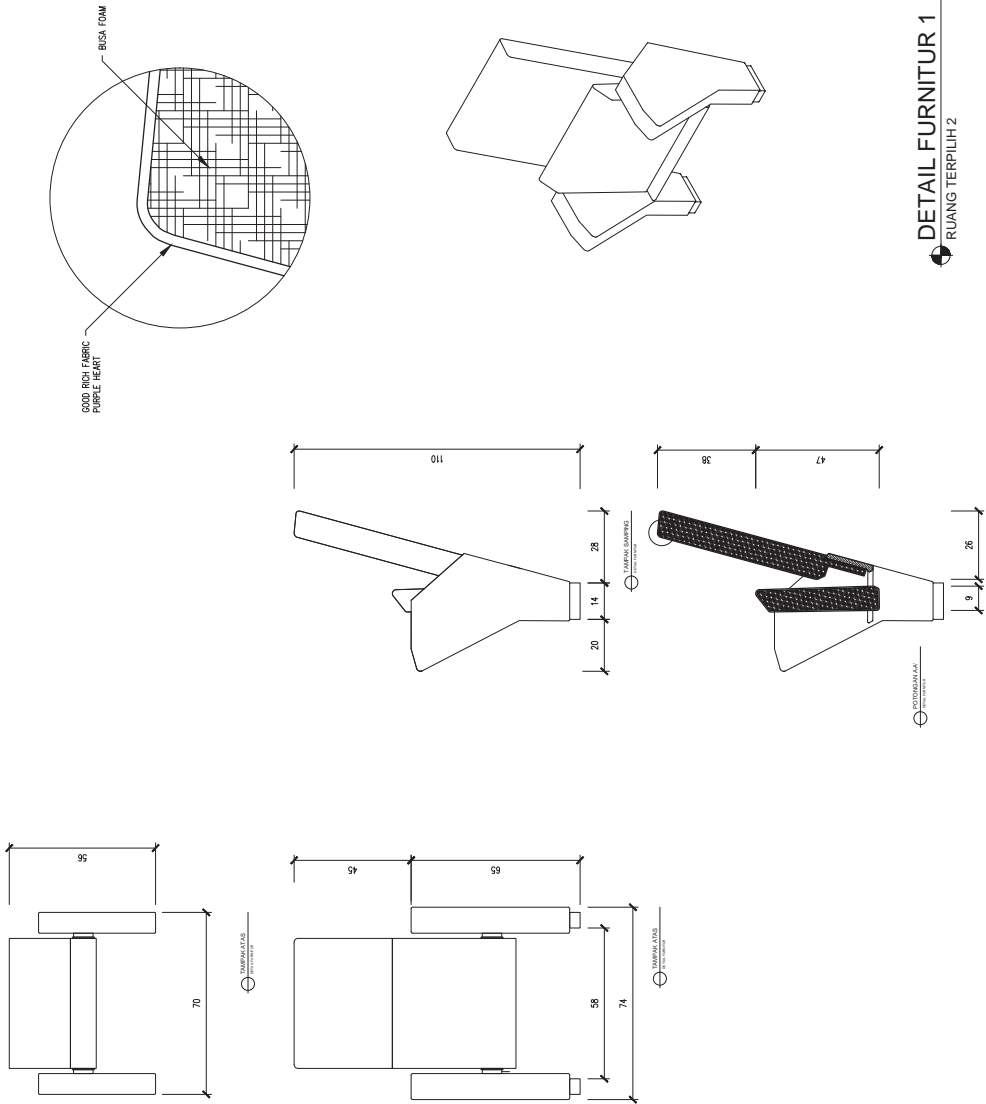
KETERANGAN 1

-

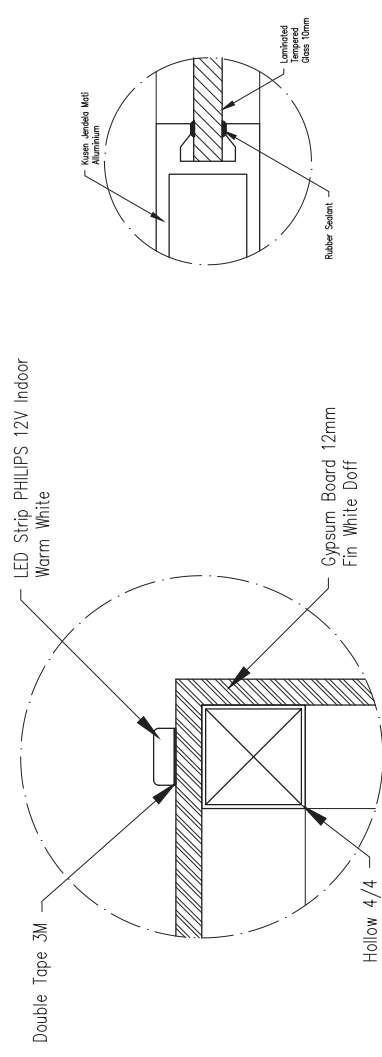
JUDUL LAMBAR	
DETAIL FURNITUR 1	
RUANG TERPILIH 1	
SKALA	1 : 10
TANGGAL	9 - 04 - 2018
NO. LAMBAR	JAMAH LAMBAR
-	-

## DETAIL FURNITUR 1

### RUANG TERPILIH 2



	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN INFORMATIKA KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER	
	DEKRAK KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN INFORMATIKA BERKUALITAS LOKALITAS DINAMIS LAYANAN POKERUPANG BERKUALITAS LAYANAN POKERUPANG BERKUALITAS	
	DOSEN PEMBIMBING : THOMAS AN HESTIANTO, S.T., M.T.	
	VOYU ALAMITO 081146000237	
	KETERANGAN :	
JEDOL GAMBAR		
DETAIL LUTING DAN DETAIL ARSITEKTUR		
SKALA	TINGGAL	
1 : 5	9 - 14 - 2016	
NOL LEMBAR	JAMAH LEMBAR	




DETAIL ARSITEKTUR  
SKALA 1:1

DETAIL LIGHTING  
RUANG TERPILIH 1

JUDUL GAMBAR DETAIL LIGHTING DAN DETAIL ARSITEKTUR	
SKALA	INDUKSI
1 : 5	9 - 04 - 2018
NILAI LAMPAU	JAMBU LAMPAU



JERUK GAMBAR	DETAIL LIGHTING DAN DETAIL ARSITEKTUR	
	SKALA	TANGGAL
	1 : 5	9 - 04 - 2018
	NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR
	-	-

 <p><b>ITS</b> Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	<p><b>SEMINAR DESAIN INTERAKSI FAKULTAS ARSITEKTUR DESAIN &amp; HUMANISMANA INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA</b></p>	<p><b>DESAIN INTERIOR PUSTAKA INDONESIA MENUNJUKKAN LOKALITAS DESAIN LANGSAM KONTEMPORER SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN BUDAYA</b></p>	<p><b>DOSEN PEMBIMBING I :</b> THOMAS AP. HENDRIS, S.N., MT.</p>	<p><b>DOSEN PEMBIMBING II :</b> VEHY AJANTO 08114000037</p>	<p><b>KETERANGAN :</b></p>
---	--	---	--	---	----------------------------





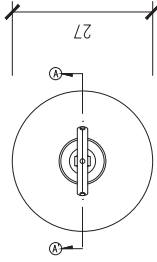
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS PERENCANAAN, DESAIN & PERINGKATAN  
KOTA DAN BANGUNAN  
SURABAYA

DESAIN INTERIOR PUSAT BELAJAR INDONESIA  
KAMPUS BARU SURABAYA  
LANSING KONTAMER SEBLOK  
SURABAYA POKERANAN BUNYA

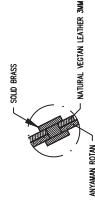
DOSEN PENGAMBAT :  
THOMAS AN INSTRUMENT, SIA, MT.

NOOR AJANG  
SM114000037

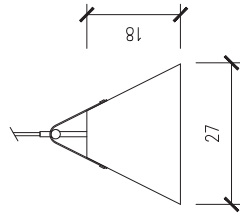
KETERANGAN :



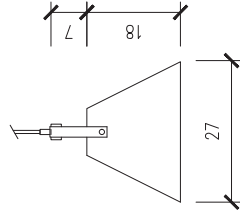
TAMPAK ATAS  
DETAIL ELEMEN ESTETIS



GAMBAR DETAIL  
DETAIL ELEMEN ESTETIS



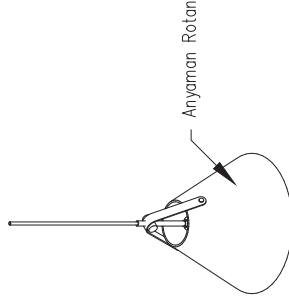
TAMPAK DEPAN  
DETAIL ELEMEN ESTETIS



TAMPAK SAMPING  
DETAIL ELEMEN ESTETIS



POTONGAN A-A  
DETAIL ELEMEN ESTETIS



ISOMETRI  
DETAIL ELEMEN ESTETIS

## DETAIL ELEMEN ESTETIS

RUANG TERPILIH 1

JADAL GAMBAR	
DETAIL ELEMEN ESTETIS RUANG TERPILIH 1	
Skala	TANGGAL
1 : 5	9 - 04 - 2019
NO. GAMBAR	JAMUAN GAMBAR
-	-











Results were  
as follows:

© 2000 Blackwell Publishers Ltd. *Journal of Internal Medicine* 247: 395–401

© 2007 Blackwell Publishing Ltd  
Journal of Internal Medicine 261: 105–114

**Pengantar 3**  
**Barang Tersebut Satu**



Author's address: *Department of Psychology, University of Cambridge, 18a Avenue Road, Cambridge CB3 9ET, UK*

INTERNET PRESENTED 1

DEPT. OF AGRICULTURE

### Persepolis II







REKAYASA BANGUNAN  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PUSAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
KONSTRUKSI

ALAMAT: JALAN  
KAYEN

REKAYASA BANGUNAN  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PUSAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
KONSTRUKSI

ALAMAT: JALAN  
KAYEN

REKAYASA BANGUNAN  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PUSAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
KONSTRUKSI

REKAYASA BANGUNAN  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PUSAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
KONSTRUKSI

ALAMAT: JALAN  
KAYEN



REKAYASA BANGUNAN  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PUSAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
KONSTRUKSI

ALAMAT: JALAN  
KAYEN

REKAYASA BANGUNAN  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PUSAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
KONSTRUKSI

ALAMAT: JALAN  
KAYEN

REKAYASA BANGUNAN  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PUSAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
KONSTRUKSI

REKAYASA BANGUNAN  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PUSAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
KONSTRUKSI

ALAMAT: JALAN  
KAYEN







KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
 SURABAYA

ALAMAT: JALAN  
 METRO NO. 101

DEKORASI INTERIOR RUANG KANTOR  
 DENGAN LAMPAU LED DAN LAMPAU  
 DENGAN LAMPAU LED DAN LAMPAU  
 DENGAN LAMPAU LED DAN LAMPAU

DESIGN: KEMENTERIAN  
 DESAIN: KEMENTERIAN, KEMENTERIAN

DEPT. ARSITEK  
 KEMENTERIAN

Pengantar 1  
 Ruang Terpadu Tiga



## BIODATA PENULIS



Vicky Julianto lahir di Surabaya pada 03 Juli 1996. Anak ketiga dari pasangan Bapak Subroto Kalim dan Ibu Umi Suprpti ini memiliki hobi berenang, lari, bola basket. Penulis telah menyelesaikan pendidikan formal di TK Mujahidin Surabaya, SD Mujahidin 1, SMP Ta'miriyah Surabaya, dan SMA Muhammadiyah 2 Surabaya. Penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi yaitu di Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya melalui jalur PKM pada tahun 2014.

Semasa perkuliahan penulis aktif mengikuti kegiatan kampus baik akademis maupun non akademis. Pada tahun pertama penulis aktif menjadi anggota dari beberapa kepanitiaan baik di dalam jurusan ataupun di luar jurusan. Pada tahun kedua penulis aktif menjadi fungsionari dari Himpunan Mahasiswa Desain Interior kepengurusan 2015/2016 dengan menjadi staff dari departemen kominfo. Selain itu penulis juga banyak mengikuti kepanitiaan dalam sebuah event, salah satunya *1001 IDE*, *Olimpiade FTSP*, *IDE ART 2015*, *ITS EXPO 2015*, *SPASIAL "ECONATURA" 2016*. Penulis juga aktif berkegiatan di luar lingkungan ITS, salah satunya dengan menjadi *volunteer* pada acara *Surabaya Youth Carnival* pada 2015. Pada tahun ketiga penulis menjadi staff ahli pada departemen kominfo HMDI 2016/2017. Di tahun yang sama penulis menerima amanah dalam pengkaderan sebagai *Instructure Commite* untuk mahasiswa baru tahun ajaran 2016/2017.

Penulis juga memiliki pengalaman magang menjadi fotografer di Literoom Studio. Selain itu penulis juga pernah menerima pekerjaan *freelance* sebagai *graphic designer*. Penulis juga pernah melaksanakan kegiatan kerja profesi di di URBANE Indonesia yang bertempat di kota Bandung. Penulis juga sering mengikuti lomba atau sayembara desain, salah satunya menjadi juara 1 pada lomba *Ceramic Tile Design* di acara SPASIAL "KOTAKOTAK" 2017. Ditahun terakhir penulis mendapat kepercayaan menjadi asisten dosen dalam mata kuliah gambar interior.